MARC DAVIS, REY DE DISNEYLANDIA

COMICS scene

EL BATMAN DE OTROS MUNDOS

Nº 6
375 PTAS.

TED KORD + YWING
CRG COMICS RELEASE GROUP

ediciones zinco

La Familia Addams

LEYENDAS DEL PRINCIPE VALIENTE

JIM LEE Y LOS X-MEN

SUPERMAN: ARTE DE ACERO

DRACULA SE ALZA

HARD BOILED

... Y TINTIN & MILU

00006
8 414090 103725

STORM

LA INSOLITA ODISEA DE UN ASTRONAUTA

UN ERROR EN EL TIEMPO LE LANZO A PANDARVE, UNA BRILLANTE JOYA EN EL UNIVERSO INFINITO DONDE LO INCREIBLE ES POSIBLE Y LO IMPOSIBLE ES NORMAL.

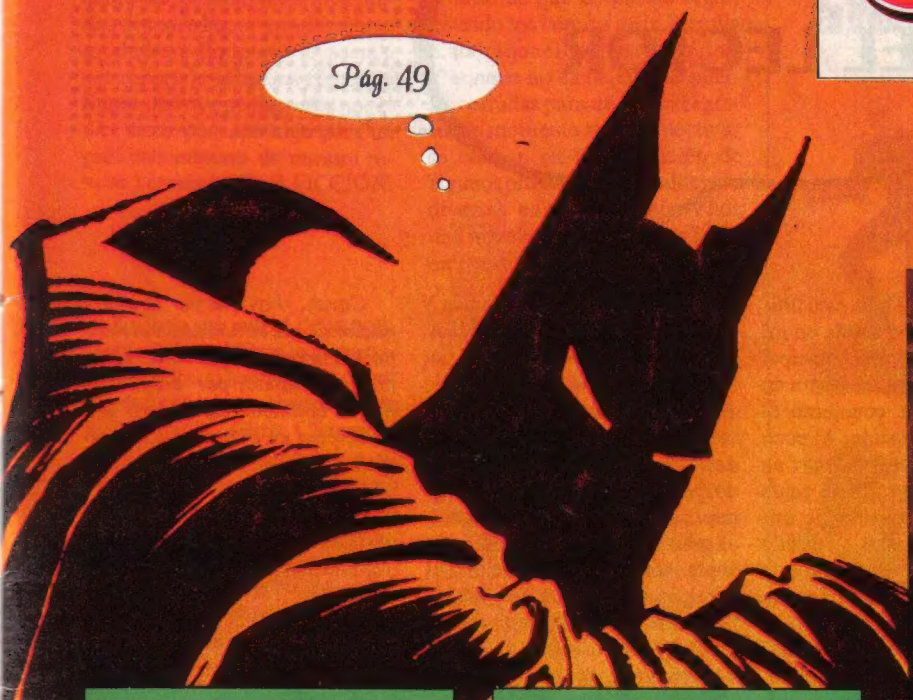
Si no lo encuentras en tu punto de venta habitual, solicítalo a
EDICIONES ZINCO
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
abonando su importe mediante giro postal, talón nominativo o reembolso
Más 100 Ptas. para gastos de envío

ediciones zinco

GRAN FORMATO DE LUJO A LA VENTA EL Nº3

48 PAGINAS A TODO COLOR * 775 Pts.

COMICS scene



4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis

6 **AQUI, EN ESPAÑA**
Cómics que hay que tener

8 **COMICS, EL NOVENO ARTE**
Cuando el cómic se hace vídeo

10 **SUPERDIBUJOS**
Dan Jurgens crea un nuevo Superman

15 **DRACULA SE ALZA OTRA VEZ**
Esto va de tumbas y hombres-lobo

19 **UN ARTISTA MUTANTE**
Jim Lee hace mucho, y bueno, por los X-Men

23 **UNA VIDA ANIMADA**
Un maestro de la Disney: Marc Davis

28 **DETECTIVE JUVENIL**
Tintin visita el país de los dibujos animados

31 **¿HUMOR U HORROR?**
Los Addams: del chiste a la pantalla

39 **LEYENDAS DEL PRINCIPE VALIENTE**
El héroe de Hal Foster es animado

43 **AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS**
Wonder Man ya no es el Vengador desconocido

49 **EL EXTRAÑO Y EL INTREPIDO**
Otros Batmans de otros mundos

55 **PONIENDOSE DURO CON HARDBOILED**
Geof Darrow y su foma de hacer cómics

59 **ASESINATO EN LA CATEDRAL**
La Iglesia manda en esta Ciudad Gotham

64 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Lo que va a venir...

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 20, 21, 22 & 23, Copyright © 1991 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE Número 6, diciembre de 1991, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1991 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. Colabora: Sergi Gras Miravet. Redactores: Laureano Domínguez, Cels Piñol y Marcelino Sobreviela. • Diseño: Víctor Coscubiela. • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Miguel Aceytuno, Jaime Alba y Francisco José Campos. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 335 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

Saludos desde México y felicitaciones por esta grandiosa decisión de publicar COMICS SCENE en español. Acá sólo algunos pocos podemos disfrutarla, ya que se distribuye exclusivamente en las tiendas de revistas y libros de importación.

Resultaría muy interesante que ofreciesen entrevistas con dibujantes de otros países, hablando de las historietas que se hacen en todo el mundo. ¿Sería posible que publicaran también los números espectaculares de COMICS SCENE?

Por último, les agradecería que enlistaran los cómics que edita Zinco (o los mejores).

Martín Medina
Celaya, México

Cuando hablas de «números espectaculares», supongo que debes referirte a los especiales Comics Scene Spectacular, ¿no? Para serte franco, te diré que de momento no tenemos nada pensado con ellos. Aunque ya podemos certificar que la edición Zinco de COMICS SCENE ha sido un éxito rotundo... bueno, todos sabemos que lo difícil no es llegar, sino mantenerse. Y en esas estamos. Mejor esperamos primero a que la revista se consolide definitivamente en esta cadencia trimestral antes de pensar en extras y demás aventuras, ¿de acuerdo? Zinco edita mensualmente algo más de una veintena de comic-books DC, contando series regulares, miniseries y especiales. En cualquier ejemplar de la línea encontrarás un listado completo de novedades.

○

Soy un licenciado en bellas artes que actualmente está estudiando en el Instituto Tecnológico de Tokio, gracias a una de las becas que concede el Ministerio de Cultura de Japón. En España, he trabajado como ilustrador, diseñador gráfico e incluso dibujante de cómics (si bien esto último no tenía mucha salida en mi ciudad, Valencia). Mi principal interés, no obstante, se centra en todo aquello que concierne al mundo de la animación. Al poco de terminar los estudios, entré en contacto con un grupo de gente que trabajaba en técnicas de animación por ordenador, y fue ello lo que me decidió a solicitar esta beca. Actualmente, estoy trabajando en ese terreno –además de pelearme todos los días con este diabólico idioma–, y voy aprendiendo bastante.

Además, el llegar a Japón me ha servido para ver de cerca este auténtico microcosmos de devoradores de «manga» y «anime». ¡Toda una experiencia! Estoy haciendo bastantes contactos con gente del sector e intento conseguir una buena selección de material, ya sean libros o vídeos. De vez en cuando echo de menos mis queridos cómics españoles aunque, afortunadamente, mi hermano y algunos amigos se encargan de que no pierda las buenas costumbres y me mantienen informado de lo que pasa por allí. Entre otras publicaciones que suelo recibir, me llega vuestro COMICS SCENE que, todo hay que decirlo, me parece una auténtica maravilla. Aquí hay algunas librerías especializadas donde se pueden encontrar ediciones americanas, pero de momento no parece que a los jóvenes japoneses les interese demasiado el cómic USA (salvando algunas claras excepciones). Por el contrario, algo que resulta innegable es la creciente pasión por el manga japonés que se está despertando en Europa y América. Es un fenómeno francamente curioso. Yo suelo comprar varias publicaciones sobre el tema, y es frecuente encontrar en las secciones de «comunicados» solicitudes de legiones de desesperados coleccionistas que buscan a cualquier precio obras de los principales autores. Incluso he recibido información sobre asociaciones y grupos, principalmente en USA, que ofrecen servicio de venta por correo y facilitan el intercambio entre coleccionistas.

Debo reconocer que ya antes de venir me sentía bastante atraído por ese auténtico maremagnum. Autores como Go Nagai o el gran maestro Osamu Tekuza son un claro ejemplo de cómo el cómic puede alcanzar la categoría de arte. Y si tenemos en cuenta a otros jóvenes autores de la talla de Otomo Katsuhiro, Hiroyuki Kitabuko, Hisashi Eguchi o el popularísimo Akira Toriyama... pues eso, que el cómic japonés va a comenzar a arrasar dentro de muy poco. ¡Tiempo al tiempo! Y contra lo que muchos puedan pensar, eso no es malo, sino todo lo contrario: ¡es fabuloso! Culturas que se entrecruzan, autores que se influencian unos a otros, el choque de mentalidades completamente diferentes, formas contrapuestas de entender la vida... ¿a que puede ser genial?

Porque, si durante este año he podido comprobar que el interés por el cómic japonés es cada vez mayor, también hay que señalar que los japoneses están empezando a conocer el «otro» cómic. Gracias a críticos especializados como Josei Ono, que acaba de traducir el «Maus» de Art Spiegelman al japonés, se están dando cuenta de que no todo es manga. Es un cambio que costará de asimilar, pero los primeros pasos ya están dados. Hace poco apareció una nueva publicación en el mercado, titulada Mr. Magazine. Este manga incluía, por primera vez en la dilatada historia del cómic nipón, una sección dedicada a la historieta europea. Algo es algo. La obra fue «Roberts», de Cabanes, el ganador del gran premio del Festival de Angouleme. Confiemos en que, dentro de poco, sean los españoles los que comiencen a publicar también aquí.

Fernando Carrión
Midori-ku, Japón

Caray, ¡hay que ver lo internacional que se nos está volviendo el correo últimamente! Gracias, Fernando, por descubrirnos el ambiente comiquero que se respira en el país del sol naciente. Y a ver si podemos arreglarlo para que nos envíes algún reportaje extenso acerca de esos seriales de animación «Made in Japan» que tanto entusiasman al personal.

○

Os escribo para haceros una consulta con respecto a la sección «Comics Reporter». Vengo observando que desde hace tiempo se anuncia el proyecto de rodar la quinta película de Superman. Pese a ser un seguidor de la saga, me ha extrañado su continuación después de ver el fracaso de Superman IV en EE.UU. Me gustaría saber si va a ser producida nuevamente por la Cannon o si volverá a manos de los hermanos Salkind.

Y me despido con una petición: que dediquéis algún reportaje a las cuatro películas que hasta ahora se han rodado con el Hombre de Acero como protagonista.

José Luis Bernabeu
Elda, Alicante

Cierto es que la cuarta película de Superman constituyó un sonoro fracaso, tanto comercial como artístico, pero no lo es menos que las tres primeras dieron sustanciosos dividendos en taquilla. En consecuencia, tampoco parece descabellado que los productores de la Cannon –que son los que tienen los derechos– se hayan planteado relanzar nuevamente la saga fílmica del Hombre de Acero. Si cuidan un poco el producto, la jugada puede salirles bien. Lo que pasa es que,

tratándose de la Cannon... digamos que la calidad es algo que suele brillar por su ausencia. Sea como sea, os tendremos informados de todas las novedades que se produzcan. En lo que respecta a ese reportaje sobre los filmes de Superman que pedías, creo que el dire tiene pensado algo para un próximo número de nuestra revista hermana STAR FICCION.

○

Cuando me enteré de la noticia, no daba crédito a lo que estaba oyendo: ¡Después de llevar dieciséis años como guionista de la Patrulla-X, Chris Claremont abandona a los mutantes a su suerte! Y lo que es más increíble aún, se comenta que su sustituto como guionista de las colecciones X va a ser el mismísimo... ¡John Byrne! Estaréis de acuerdo conmigo en que esta marcha viene a representar, en cierto modo, el final de una era para los cómics Marvel. Por eso, pienso que sería una buena idea que comentárais en la revista, si podéis, las causas que han impulsado a Claremont a tomar esta decisión. ¿Será la suya una despedida temporal o definitiva?

Antonio Losada Balcera
Madrid

Aunque nunca se puede afirmar taxativamente que una despedida es definitiva, lo que sí parece bastante claro es que Chris Claremont no ha dejado de guionizar los cómics de los X-Men porque quisiera tomarse una temporada de descanso, tal como se ha llegado a comentar, sino por otros motivos bastante más serios. En diversas entrevistas, el propio Claremont ha admitido la existencia de discrepancias con el staff editorial de Marvel, lamentándose de que la política seguida por la editorial prime a los personajes por encima de los autores. Y más explícito aún ha sido Peter David, guionista actual de Factor X, al desvelar los problemas surgidos con una línea argumental que Claremont pretendía desarrollar en torno a la pérdida de poderes telepáticos del Profesor Xavier. Al parecer, Marvel rechazó la historia por considerar que carecía del suficiente «impacto visual», hecho éste que irritó sobremanera a Claremont y que, a la postre, fue el detonante que provocó su marcha. Un dato más que pone de relieve este malestar son las declaraciones de Claremont en el sentido de que no piensa seguir leyendo los cómics de la Patrulla X ahora que él deja de escribirlos. Y aunque no ha dejado las puertas cerradas para un futuro regreso, de momento sus perspectivas se centran en la realización de algunos proyectos especiales para diversas editoriales, entre ellos una novela gráfica de Star Trek, un Prestige de Excalibur, un especial de Superman... y una nueva serie para la independiente Dark Horse.

Respuestas breves: «Foke», de Leganés, ya puede encontrar en los quioscos el primer volumen de El Hobbit editado por Norma. Y visto que te interesas por Tolkien, te recuerdo que hace unos años Toutain Editor publicó unos álbumes con la adaptación de El Señor de los Anillos, a cargo del dibujante español Luis Bermejo. Desde Sao Paulo, Brasil, Dedy Edson nos escribe para anunciar un club de fans de The Phantom. Podéis contactar con él escribiendo a: Rua José Tabacón 276. 03409-Sao Paulo. Brasil. Sergi Sitjes Serrano, de Tarragona, tendrá que recurrir a alguna librería especializada de Barcelona si quiere conseguir el fanzine dedicado a Dragon Ball editado por Cels Piñol, del que dimos noticia en el número anterior. Juan Arregui Vílchez, de Fuengirola, y Billie M., de Alicante, seguro que se alegrarán de saber que la película de Akira va a estrenarse en las salas comerciales españolas muy próximamente. Ricardo Gutiérrez, de Barcelona, pide más artículos de manga y nos comenta que el número 9 del fanzine Póker también está dedicado a la popularísima serie de TV Bola de Dragón.

● ●

Y termino reseñando algunas cartas que planteaban temas ya contestados en la sección: Rubén Misioner Cantero (París, Francia), Oscar Alegre Gutiérrez (Hospitalet de Llobregat, Barcelona), Jesús Alberto Calderón Hernández (México D.F.), Rubén Galván Villaverde (México D.F.), César Losada Romero (Verín, Orense), Joan Arboix (Barcelona) y Miguel Angel Baña (Castellón de la Plana). ¡Gracias a todos por escribir! Dentro de tres meses, más.

—Miguel G. Saavedra

LOS HEROES DE NUESTROS COMICS, ahora en figuras de PVC

REF. 101 GREEN LANTERN — REF. 102 AQUAMAN — REF. 103 GREEN ARROW — REF. 104 STAR FIRE

REF. 106 HAWKMAN — REF. 107 FLASH — REF. 108 WONDER WOMAN — REF. 109 SUPERMAN

PRECIO UNIDAD, 325 PTAS.
PEDIDO MINIMO DE TRES UNIDADES
MAS GASTOS DE ENVIO, 225 PTAS.

REF. 176-1004 HANK — REF. 176-1001 MASTER — REF. 176-1002 BOBY — REF. 176-1006 DIANA — REF. 176-1005 PRETSO — REF. 176-1009 VENGER — REF. 176-1008 UNICORNIO — REF. 176-1003 ERIK — REF. 176-1007 SHEILA

NO TOXICOS
PINTADOS A MANO

REF. 105 MARILYN MONROE

FABRICADO BAJO NORMAS EUROPEAS EN-71-I-II-III

ediciones zinco

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

CUPON DE PEDIDO
DESEO RECIBIR

☐ REF. 101	☐ REF. 176-1001
☐ REF. 102	☐ REF. 176-1002
☐ REF. 103	☐ REF. 176-1003
☐ REF. 104	☐ REF. 176-1004
☐ REF. 105	☐ REF. 176-1005
☐ REF. 106	☐ REF. 176-1006
☐ REF. 107	☐ REF. 176-1007
☐ REF. 108	☐ REF. 176-1008
☐ REF. 109	☐ REF. 176-1009

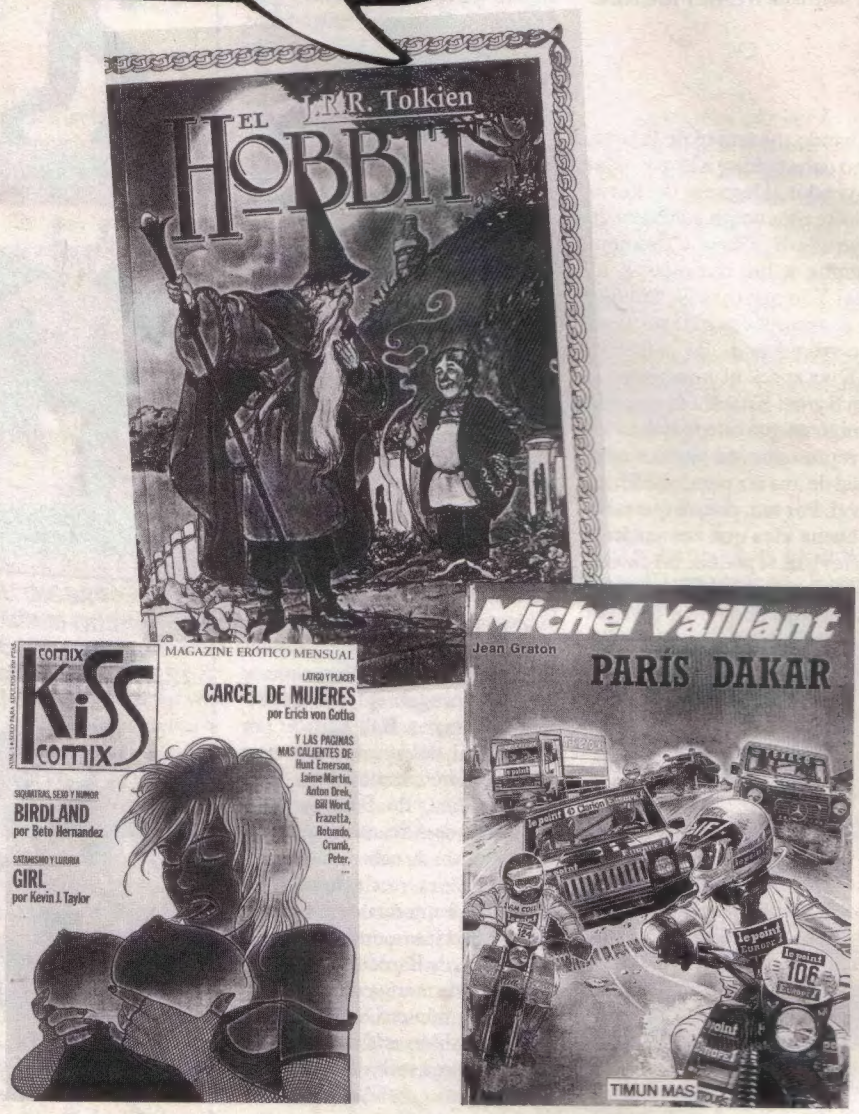
ABONARE SU IMPORTE:

☐ GIRO POSTAL ☐ TALON BANCARIO
☐ CONTRA REEMBOLSO

Nombre y apellidos .....
.....
Domicilio .....
Población ..... Prov. .....
Cód. P. ..... Tel. .....

Enviar pedido al apartado 32.264
08080 BARCELONA

AQUI, EN ESPAÑA



Aquí estamos de nuevo dispuestos a poneros al día de las novedades más destacadas de la rentrée. La palma se la lleva sin duda algna el nuevo álbum de Astérix que, si bien ya no es lo que era cuando lo escribía Goscinny, sigue despertando el interés de un amplísimo sector del público. La prueba está en el lanzamiento internacional del que ha sido objeto. *La espada y la rosa*, que tal es el título del quinto álbum de Astérix realizado en solitario por Uderzo y ha alcanzado una tirada global de seis millones de jemplares en todo el continente (cien mil en castellano y veinticinco mil en catalán). En esta ocasión el blanco de las ironías de Uderzo son las feministas. El tratamiento que ha dado al tema no creo que haya contribuido a granjearle las simpatías de las mismas.

Del lado de la nostalgia nos encontramos con dos álbumes de Ediciones B: la aventura de El Capitán Trueno titulada *La reina bruja de Anubis*, escrita por Víctor Mora y dibujada por John Burns, y un álbum antológico del gran humorista que fue Coll. Lo menos que puede decirse del álbum de Coll es que resulta imprescindible para todo buen aficionado a la historieta de humor o, sencillamente, a la buena historieta.

Y siguiendo con la nostalgia, Ediciones Eseuve ha anunciado la publicación de un clásico publicado, hasta ahora de forma muy fragmentaria en nuestro país: *Jim de la jungla*, dentro de la serie Obras Maestras. La edición de Jim de la Jungla contará con el complemento de los figurines de Flash Gordon, no publicados hasta ahora en España.

De muy distinto signo son las novedades anunciadas por Norma Editorial. Dentro de las colecciones El Muro y B/N aparecen, respectivamente, *El exterminador de cucarachas* de Tardi y Legrand y *Consummatum Est* de Yaqui y Oswal. *El exterminador de cucarachas*, publicado en Cairo, hace algunos años, nos permite el reencuentro con Tardi, un autor que últimamente anda apartado de la historieta. Para los aficionados a la historia nada mejor que la segunda entrega de la estupenda serie de Hermann, las Torres de Bois-Maury, titulada *Eloise de Montgri*. Entre las últimas novedades de esta editorial cabe mencionar también la lujosa edición de las páginas dominicales de *Terry y los piratas*, la obra magna de Milton Caniff, y el tercer tomo de la adaptación al cómic de *El Hobbit*, la gran obra de J. R. R. Tolkien.

Además de estas novedades, todas ellas de editoriales veteranas, se anuncia (cuando esta página salga publicada es probable que ya sea un hecho) la salida al ruedo editorial de Casset con álbumes como *El brillo de una mirada* de Ana Miralles, y *Berlín 1931*, de Raúl, que incluye la obra que, junto a Felipe Hernández Cava realizó para El País Semanal: *Vendrán por Swinemunde*.

Timun Mas tambien probará suerte con el cómic con dos veteranos títulos del cómic franco-belga: *Michel Vaillant* y *Sammy*.

En el terreno de las revistas, la temporada también anda movida, ya que al cierre de Cairo corren rumores de que puede venir a sumarse el de Torpedo. Por su parte, La Cúpula ha lanzado una nueva revista de cómic erótico, con autores como Crumb, Rotundo o Beto Hernández. Su título: *Comis Kiss Comix*.

Un momento movidito en la edición de cómics en España del que esperamos hablar con más tiempo y espacio en un próximo número.

—Laureano Domínguez

TUS PERSONAJES FAVORITOS DE

¡POR FIN, EN ESPAÑA!

G.I.JOE

Estampados en camisetas y sudaderas

CAMISETA 1.400 Ptas.

SUDADERA 2.000 Ptas.

¡LAS CAMISETAS Y DEMAS ARTICULOS PREFERIDOS EN AMERICA, AHORA A TU ALCANCE!

PERSONAJES A ELEGIR

Para recibir tu camiseta o sudadera, escribe tus datos en el cupón de pedido y envíalo a la siguiente dirección:

EDICIONES ZINCO
Apartado de Correos 32264
08080 BARCELONA

TODOS LOS ENVIOS SE REALIZARAN CONTRA REEMBOLSO

CUPON DE PEDIDO

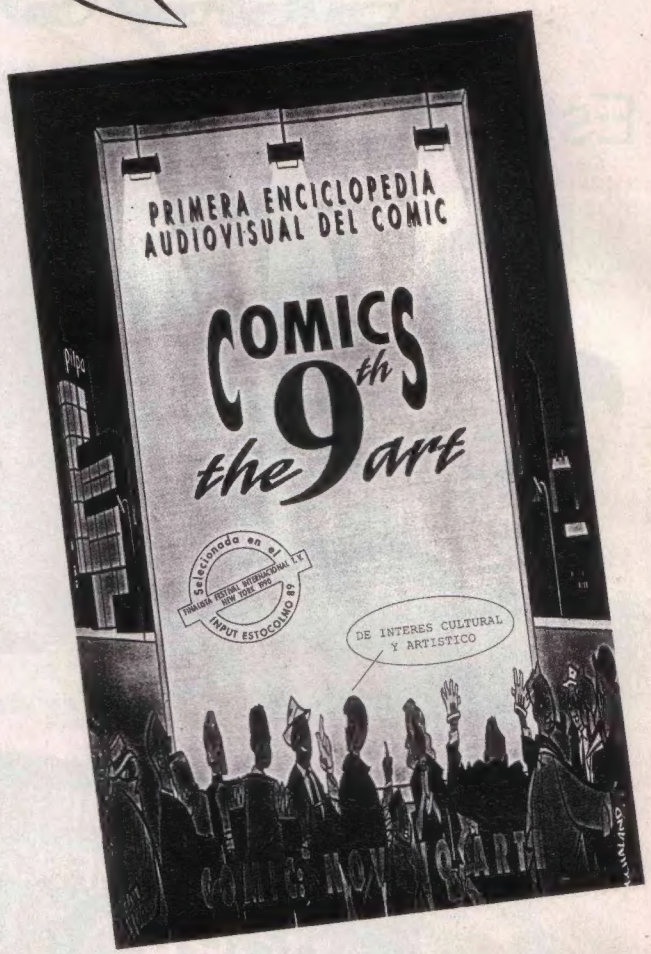
Deseo recibir la .....
al precio arriba indicado, más **300 Ptas.** por gastos de envío y embalaje.
N.° de personaje .....
Nombre y apellidos .....
.....
C/. .....
N.° ..... Piso ..... Puerta .....
Tel. ..... Localidad .....
C. Postal ..... Provincia .....

TALLAS

- ☐ 8: de 4 a 6 años
- ☐ 12: de 6 a 8 años
- ☐ 16: de 8 a 10 años
- ☐ 48: de 10 a 12 años
- ☐ 52: Mediana
- ☐ 56: Grande
- ☐ 60: Supergrande

Las edades son orientativas

COMICS, EL NOVENO ARTE


PRIMERA ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DEL COMIC
COMICS 9th the 9art
Seleccionada en el FINALISTA FESTIVAL INTERNACIONAL NEW YORK 1990 INPUT ESTOCOLMO 89
DE INTERES CULTURAL Y ARTISTICO

Es de agradecer la tarea que ha desarrollado el equipo técnico de esta producción, que, durante 364 minutos, repasa la historia del cómic a nivel mundial. Se trata de trece capítulos, comercializados en un estuche que contiene tres cintas de vídeo, aunque alguna televisión autonómica ya lo ha incluido en su programación. Este ha sido el caso del Canal 33 catalán que, sin razón aparente, suprimió los subtítulos que anunciaban la identidad de los autores entrevistados...

Y digo que es de agradecer, porque sufrimos una inconcebible sequía de productos televisivos que estén dedicados al mundo del cómic. Sólo se llenan de viñetas nuestras pantallas cuando aparece un nuevo álbum de Asterix.

Esta monumental obra se divide en los capítulos siguientes: 1: Cómic, «The Ninth Art», capítulo introductorio que ofrece una visión general de los temas; 2: «1900»: que comenta el auge de la prensa diaria como medio de comunicación y el nacimiento de las tiras de chistes; 3: «To Be Continued»: con el surgimiento de los «syndicates» para la distribución de las tiras de prensa; 4: «La aventura comienza», que es el final de los años 20 y la pasión por las aventuras y los viajes; 5: «Double Identity», protagonizado por los superhéroes que combatían junto a las tropas propias durante la Segunda Guerra Mundial; 6: «Fifty, Fifty», mostrando la caza de brujas y la guerra fría, su influencia en el cómic; 7: «Love Is All You Need», florecitas, pop y colorido; 8: «Comix», con el underground americano y el inicio de una leyenda, Marvel Comics; 9: «L'imagination au poivor», o sea, consigna iniciada en mayo del 68, con adoquines levantados y todo; 10: «No future?», y la carrera de armamentos, futuro amenazador y punkies; 11: «Born in the States», que es cuando la crisis económica se deja atrás y empieza la renovación de los superhéroes; 12: «Manga, manga», dedicado al cómic japonés; 13: «What's next?», un vistazo a los años 90 y al futuro próximo del cómic.

Como puede verse, la situación histórica de cada episodio marca el contexto que acompaña la consiguiente evolución de los cómics. Al inicio de cada capítulo se narran los acontecimientos históricos que están más relacionados con la historieta, lo que influirá en el grafismo y en la ideología de los tebeos.

El tratamiento de los temas no es demasiado profundo. Faltan comentarios, sobran espacios muertos de exposición de viñetas, que se hacen interminables, acompañados, eso sí, por música del momento y efectos técnicos que pretenden amenizar las viñetas. Los efectos sonoros están bastante logrados, pero no llegan a la altura de otra producción sobre cómics titulada *Comic Book Confidential*, un divertidísimo repaso a la historia del comic-book norteamericano. Los datos sobre autores y obras son insuficientes, y no se trata precisamente de falta de metraje. Algunas viñetas expuestas consecutivamente quedan insulsas y otras son saboteadas por efectos demasiado sofisticados, como las ilustraciones de Barry W. Smith para Conan, que aparecen tan distorsionadas que no pueden distinguirse.

Las intervenciones de los propios autores son sumamente escuetas y en su mayoría no se refieren con precisión a su propia obra. A partir del capítulo 11 podemos comprobar cómo lo único que tratan estos autores es de desprestigiar al cómic de superhéroes, insinuando continuamente que la renovación de ciertos personajes en los ochenta se ha hecho para hundir definitivamente el prototipo de superhéroe, promocionado por las dos grandes editoriales de Estados Unidos, Marvel y DC. Por suerte, estas desmitificaciones (Dark Night y Watchmen) lo que han hecho ha sido revitalizar el género.

Volviendo a los autores, deberían haberse extendido más en los comentarios sobre sus obras, motivaciones y estilos. Las técnicas de dibujo y el funcionamiento de las editoriales tampoco se han visto reflejados en esta obra.

La orientación de la historia culmina con una extensa muestra de cómic adulto, relegando las publicaciones de entretenimiento a un segundo puesto, dentro del ránking de atribuciones a este arte. El futuro del cómic está destinado a ser un olimpo de esteticistas postmodernos de gran calidad gráfica, casi todos europeos o americanos con grandes influencias del viejo continente.

Esta es una obra muy recomendable para lograr adquirir una visión general sobre el cómic, pero no desvela nada nuevo a los que posean conocimientos algo extensos sobre el tema. Muchas imágenes quedan desnudas de comentarios, que hubieran sido más ilustrativos y amenos. De todas formas, se trata de un experimento loable, de una muestra bastante compleja y de un fiel reflejo de los géneros, así como de la evolución del cómic.

—Cels Piñol

Comics, the 9th Art es una producción de Iñigo Silva, dirigida por Alejandro Vallejo, con guión de Carmen Domínguez y Alejandro Vallejo. Producida por Euskal Pictures International, en coproducción con Euskal Telebista y el Departamento de Cultura y Turismo del gobierno vasco, con la colaboración del Ministerio de Cultura. Distribuida por Arasa Distribuciones, Pintor Verafajardo 2, 6.° B. 08008 Vitoria. Teléfono: (945) 24 79 04.

ediciones zinco

DOS HOMBRES.

DOS GUERRAS.

Y UN CONFLICTO.

EL AS ENEMIGO

✠

AMOR DE GUERRA

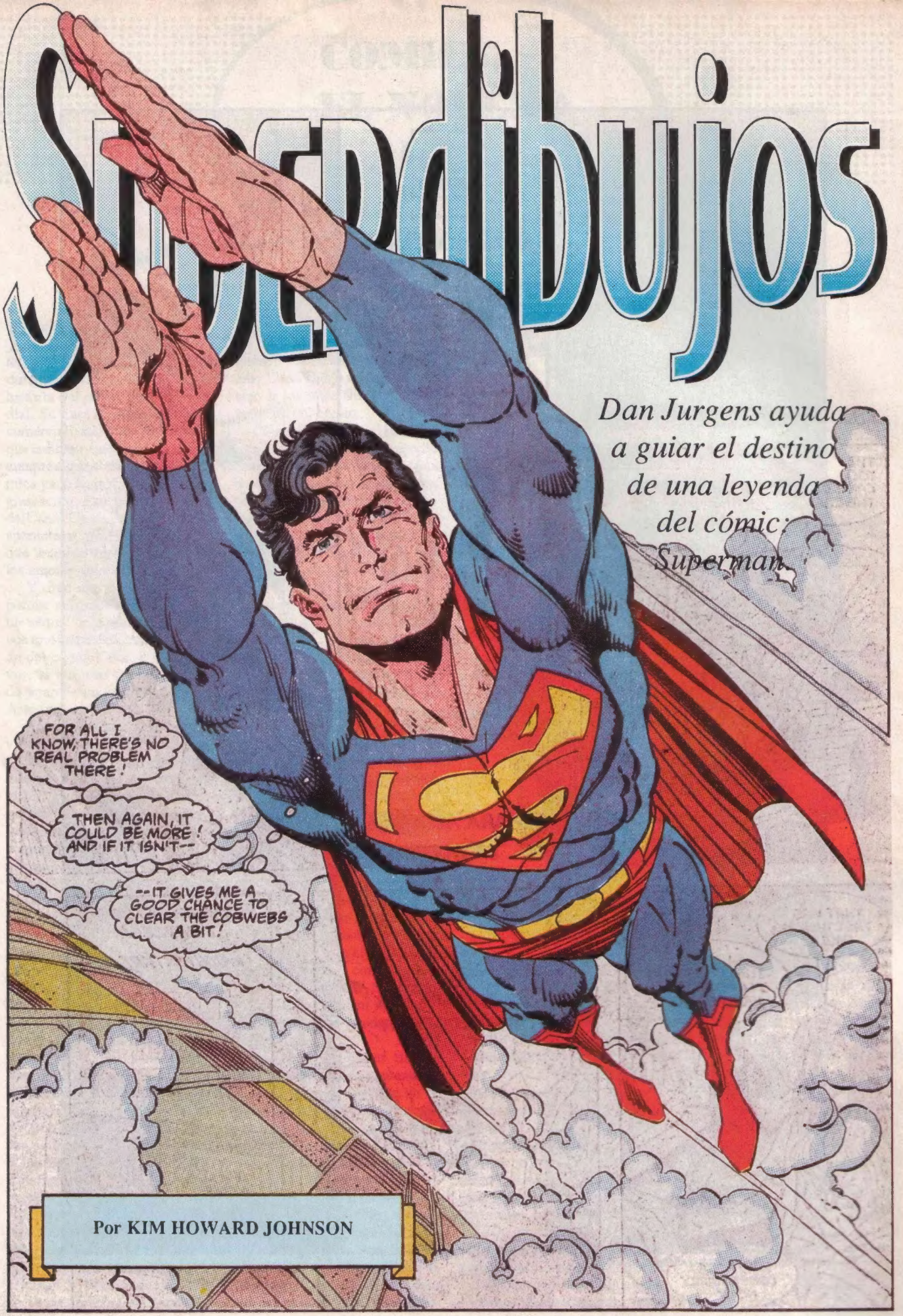
PARA ALGUNOS, LA GUERRA NUNCA TERMINA

ESCRITA E ILUSTRADA POR GEORGE PRATT

® TM DC Comics Inc. ©1990. All Rights Reserved.

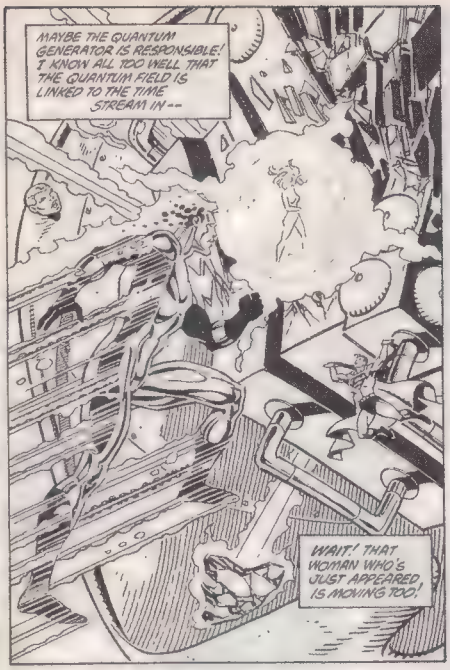
Superdibujos

Dan Jurgens ayuda a guiar el destino de una leyenda del cómic: Superman


FOR ALL I KNOW, THERE'S NO REAL PROBLEM THERE!
THEN AGAIN, IT COULD BE MORE! AND IF IT ISN'T--
--IT GIVES ME A GOOD CHANCE TO CLEAR THE COBWEBS A BIT!

Por KIM HOWARD JOHNSON

Todos los personajes y dibujo de Superman: TM y © 1991 DC Comics Inc.


MAYBE THE QUANTUM GENERATOR IS RESPONSIBLE! I KNOW ALL TOO WELL THAT THE QUANTUM FIELD IS LINKED TO THE TIME STREAM IN--
WAIT! THAT WOMAN WHO'S JUST APPEARED, IS MOVING TOO!

I HAVE ARRIVED AT THE DESIGNATED MOMENT IN 1991. HUNTER, AND OUR INSTRUMENTS WERE CORRECT.
THAT BLIP IN THE TIME STREAM WE DETECTED WAS APPARENTLY CAUSED BY A RUPTURED QUANTUM GENERATOR

El dibujante y guionista de Superman, Dan Jurgens, está contento de ver cómo el personaje avanza para variar, en vez de estabilizarse.

«Superman tiene algo especial –dice Dan Jurgens– Casi todo el mundo conoce al personaje y a sus compañeros. Quizá sólo Batman se acerque a su fama universal. Puede que el hombre de la calle conozca a Spiderman, pero, ¿y a J. J. Jameson? Es más normal que un americano conozca a Perry White y a Jimmy Olsen que al diputado que lo representa.»

Trabajar en un mito del cómic es una responsabilidad muy grande, pero Jurgens, que empezó como dibujante a lápiz, se lo toma muy en serio.

«Te da la impresión de estar haciendo algo especial, pero a mí me lo trajeron a casa un sábado por la tarde. George Perez había estado haciendo los guiones. Mike Carlin, el editor de *Superman*, me llamó para decirme que iba a marcharse. ¿Quieres escribirlo? ¡Me puso cantidad de nervioso! ¡Estaba hablando de un símbolo americano!»

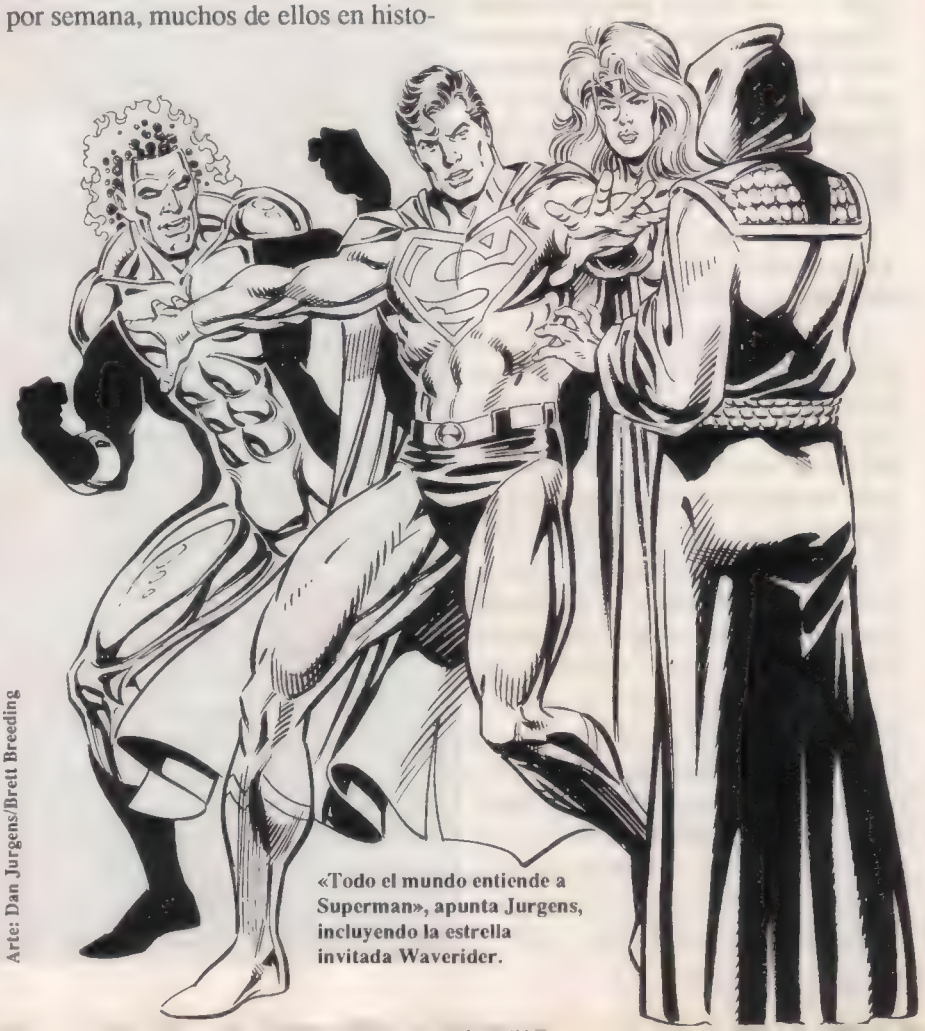
El primer trabajo de Jurgens para el Hombre de Acero fue el anual de *Las aventuras de Superman* de 1986, escrito por Jim Starlin. Desde entonces ha venido trabajando regularmente en el personaje, como guionista o como dibujante a lápiz.

Escribir las aventuras de Superman tiene sus ventajas y desventajas. «Saber que trabajas en algo especial ayuda a que te exprimas más las neuronas. No es un personaje con el que tengas demasiada libertad, pero eso no quiere decir que no puedas escribir buenas historias, y eso lo hace más interesante. Muchos personajes se han vuelto más amargos con el tiempo, como Batman, pero no me puedo imaginar así a Superman. Creo que aún podemos hacer buenos guiones sin llegar a eso.»

La unión de la nueva serie *Superman: The Man of Steel (Superman, el Hombre de Acero)* con los otros tres títulos del personaje implica que casi tienes un número nuevo por semana, muchos de ellos en historias con varios episodios. Es necesario un trabajo en equipo muy coordinado para no cometer errores. Afortunadamente, la relación entre los equipos creativos es muy buena.

«Primero de todo: todos respetamos el trabajo de los demás –afirma Jurgens, una actitud que proviene de la reestructuración dada por John Byrne al personaje en 1986, y que ha sido mantenida por creativos como Jerry Ordway, Marv Wolfman y Roger Stern– Cuando nos sentamos a intercambiar ideas, sabemos que tenemos que ceder un poco. Si llegamos a pelearnos, sabemos que vamos por mal camino. Ahora, Louise Simonson y Jon Bogdanove se han unido, y se acercan al tema con la misma actitud. Nos encantan los personajes, y compartimos los puntos de vista sobre ellos.»

Los dibujantes, que a menudo dibujan diferentes capítulos de la misma



Arte: Dan Jurgens/Brett Breeding

«Todo el mundo entiende a Superman», apunta Jurgens, incluyendo la estrella invitada Waverider.

historia, deben tener estilos de dibujo similares y a la vez diferentes.

«Han de tener puntos en común. Ya hemos hablado sobre el tema. Jerry y yo, como dibujantes, tenemos ideas parecidas y nos aproximamos a determinados problemas de forma similar. Tenemos la misma metodología, pero con diferentes resultados. Cada persona tiene su propio estilo. No hay un libro de estilo en la casa. El Superman de Bob McLeod es diferente al de Jon, y éste es diferente al de Tom Grummett. Si fuera un cómic semanal, con un único tipo dibujando cuatro libros al mes, doce meses al año, en cuatro días estaríamos aburridísimos. Me gusta que sea diferente.»

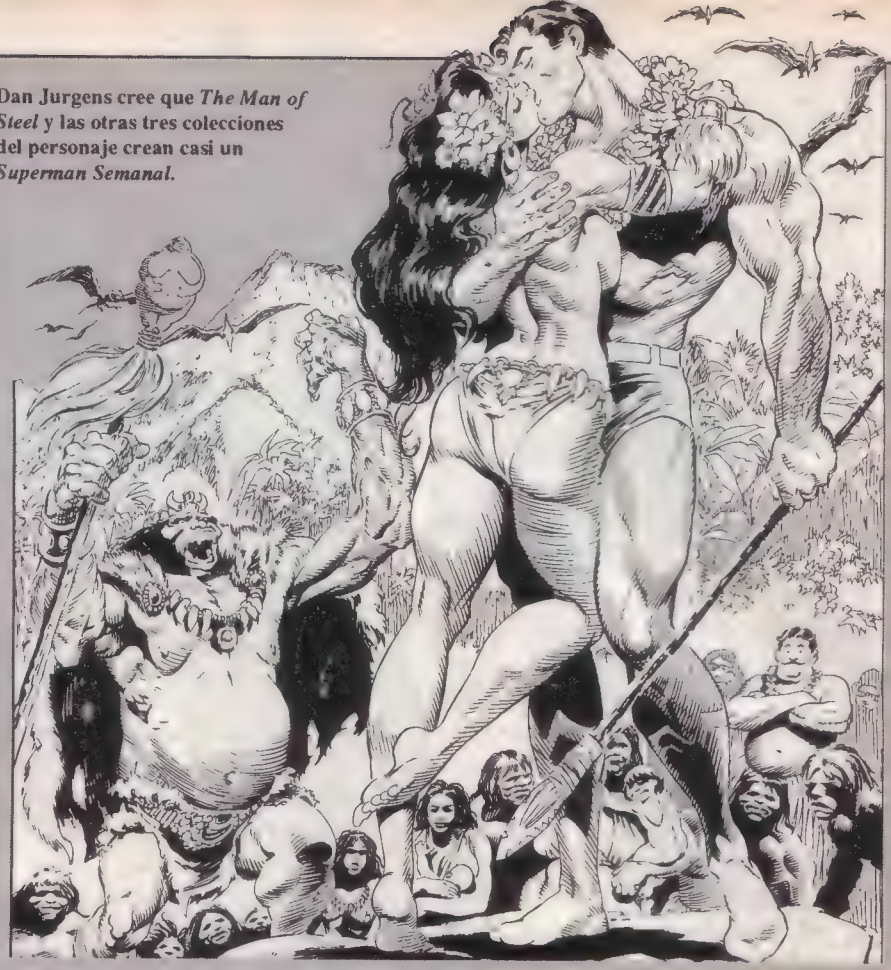
«Cada uno tiene su punto fuerte. Y me gusta ver cosas que me superan. Bob McLeod, por ejemplo, tiene un toque con la iluminación que yo no puedo imitar. Las personas que lean sus cómics van a verlo, pero no en los míos», dice Jurgens, explicando que la mezcla de estilos ayuda a que el producto final parezca más fresco.

«Tenemos un equipo muy profesional. Los entintadores no van pensando: "Vale, esta semana, a hacer mis veintidós paginitas." Son conscientes de lo que se hace, y todo el mundo trata de poner lo mejor de sí mismo. Esta es la diferencia entre hacer algo porque hay que hacerlo, o querer superarse día a día.»

Sacar a la calle *Superman: The Man of Steel* significó incluir en el grupo al tándem Simonson-Bogdanove.

«Sabíamos que cuando sacas una cuarta colección, la haga quien la haga, se va a complicar la coordinación. Es muy duro dejar un huequecito para las ideas de todos. Lo bueno de esto es el entusiasmo y las nuevas ideas que traen los que vienen de la calle. Siempre se les ocurren cosas que a ti jamás te pasarían por la cabeza. Fue duro hacer el cuarto título, pero realmente arrimaron el hombro.»

El equipo creativo de Superman se reúne una vez al año para preparar la colección, y conocerse cara a cara. Con 52 números de Superman al año (incluyendo especiales anuales), es necesario dibujar "mapas de carreteras", por no decir verdaderos guiones, y discutir los hechos más importantes.



Dan Jurgens cree que *The Man of Steel* y las otras tres colecciones del personaje crean casi un *Superman Semanal*.

Dibujo: Jon Bogdanove/Dennis Janke.

Superhistorias

Los lectores americanos disfrutan de cuatro títulos de Superman: *Man of Steel*, *Action*, *Superman* y *Adventures of Superman*. Pero para que esto se produzca, es necesario un enorme esfuerzo de coordinación entre los equipos creativos.

«Yo me lo imagino como si fuera trabajar con un *Superman Semanal* –dice el guionista y dibujante Dan Jurgens–. Nos reunimos y dibujamos esquemas que prevén lo que pasará en uno o dos años. Los creamos semana a semana. Termina pareciendo una guía de calles. Cuando hemos terminado, ya tenemos un mapa de carreteras. ¡Sólo nos queda gastar cantidad de pasta en llamadas telefónicas tratando de tapar los agujeros!»

Incluso así puede haber problemas, con diferentes equipos haciendo historias diferentes, o episodios largos. A Jurgens no le gusta que el mismo equipo dibujante/guionista complete las series en varios volúmenes.

«No podemos por cuestión de tiempo. Además, cada una de las quince o veinte personas que trabajan en el proyecto, incluidos los entintadores, reciben copia de todo lo que se hace. Así vemos lo que hacen los demás. Por ejemplo, si me llega la copia de una portada de Jerry Ordway, y veo que es mejor que las mías, siento que debo trabajar más duro. Trabajamos en equipo, y si cada uno de nosotros quisiera encerrarse en su propio territorio, parte de esto se perdería.»

Dibujo Bob McLeod/Denis Rodier

Otro veterano guionista y dibujante de Superman, Jerry Ordway, también opina. «Cuando

Jerry Ordway está muy contento de que el sistema actual de colecciones haya disparado la popularidad de Superman.

Según Ordway, los equipos creativos «han de crear historias diferentes, pero que cuadren a la perfección».

John Byrne comenzó con *Action* y *Superman*, y yo trabajaba en *Adventures*, tratamos de asumir lo que pasaba en los otros cómics. ¡Ah, ha pasado tal cosa, vale! A la larga, pasó a ser un truco de marketing. *Superman* se vendía mejor que *Action* o *Adventures*. Cuando hicimos el primer "cross-over", la idea fue que la gente comprara las tres partes. Con *Legends*, por ejemplo, *Superman* se vendió muy bien, *Adventures* regular, y *Action*... sin comentarios. La gente pasaba sólo con una tercera parte de la historia. Eso te fastidia. »

«Un buen ejemplo es la nueva *Man of Steel*. Estábamos cantidad de liados con las cuatro colecciones: diez páginas allí, diez páginas allá. Te secaba las neuronas. ¡No sabes lo duro que era! Y de repente sacamos cuatro cómics en lo que todo se relacionaba. Dan hizo un guión en el que Lois Lane hacía un artículo muy elogioso sobre Superman en el *Daily Planet*, y la semana siguiente en *Adventures* utilicé el mismo periódico para otra historia completamente diferente, sobre los motivos que llevaron a la huelga al *Daily Planet*. Es duro crear historias diferentes, pero han de cuadrar a la perfección.»

Las colecciones actuales de *Superman* son muy ambiciosas, pero parece que funcionan, y hacen muy felices a sus creadores, según Jerry Ordway.

«Nos satisface mucho no estar siempre terminando los guiones de otros. ¡O empezándolos! ¡O haciendo la mitad!»

—Kim Howard Johnson

Los cambios en las colecciones de *Superman* han cogido por sorpresa a los fans de toda la vida y a los nuevos lectores, pero nada ha sido tan fuerte como el noviazgo de Clark Kent y Lois Lane.

«Vino de la nada», afirma Jurgens, al que acaban de unirse Mike Carlin y Jerry Ordway para seguir elaborando los entresijos del hombre de acero.

Ordway, que va a abandonar *Adventures of Superman (Las Aventuras de Superman)* después de años de escribir y hacer el lápiz, dice que el equipo se la jugó con el noviazgo.

«Mike y yo trabajábamos en el guión del número 50 de *Superman*, y sabíamos que había llegado el momento de hacer que Lois y Clark se relacionaran más, fueran menos antagonistas. Y pensamos que esta era la ocasión. Hay veces que te la tienes que jugar.»

«Realmente, salió de golpe. A la mañana siguiente fuimos a la oficina, ¡y nos dejaron hacerlo! Fue increíble. Seguro que mucha gente lo había pensado a lo largo de los años, y se fiaron de nosotros para que lo hiciéramos.»

¿Habrá superboda? «Vamos hacia ello –admite Carlin– Si todo el mundo está de acuerdo, no habrá problema. De momento, Jeanette Kahn nos apoya.»

Aunque por lo menos de aquí a un año no sonará la marcha nupcial, el Hombre de Acero no va a dedicarse sólo a su lista de bodas. Acaba de recobrarse de su amnesia.

«Es un viejo truco que ha aparecido en todas las comedias de televisión, pero siempre funciona, y le hemos dado un toque diferente –dice Jurgens– y se está preparando para pasar sus vacaciones.»

«Voy a hacer otra historia de Navidad, me encantan. Después, haremos una de una potencial invasión a la Tierra. Generalmente, llegan los aliens y vuelan otra vez Nueva York. Esta vez, Superman dirigirá a un grupo de superhéroes hacia el espacio.»

«Y después, ¡Superman se une a la Liga de la Justicia! La culpa es de la invasión...»

«Pete Ross y Lana Lang se están enamorando –revela Jurgens– Me encanta. Lana Lang es mi personaje

WELCOME TO PROJECT CADMUS, SUPERMAN. I REALIZE THIS IS PROBABLY QUITE A SHOCK FOR YOU.
BUT DUBBILEX HAS TO RUN A THOROUGH MIND PROBE ON YOU AND WE KNEW YOU'D NEVER SUBMIT WILLINGLY.
THIS IS INSANE! SINCE WHEN DID CADMUS DECIDE TO GO AFTER THE GOOD GUYS?
AND GUARDIAN -- HOW CAN YOU EVEN BE A PART OF THIS?
NO COMMENT

Dibujo: Dan Jurgens/Brett Breeding

A los fans de toda la vida les encanta el espíritu de siempre que ofrece Superman, y ver clásicos como el Guardián.

favorito. Tiene toda la frescura de la juventud. No importa lo que pase, siempre amará a Superman, y él no le devolverá este amor. Me encanta, y da miga para muchas buenas historias, y buenos personajes. Su relación se irá haciendo más fuerte. Y Supergirl va a volver en una historia que transcurre en el universo de bolsillo.»

«Jimmy Olsen va a ir de mal en peor, perdiendo cada trabajo para sólo encontrar otro peor, y terminará durmiendo en su coche, sabiendo que hasta se lo pueden llevar al desgüace. Además debe ocultarle esto a su madre y a su novia.»

«Perry White ha tenido muy desatendido el *Planet* por todo lo que ha tenido que pasar, especialmente la muerte de su hijo. Durante la huelga, volverá a su vieja silla.»

«Los fans de toda la vida, a los que me encanta escuchar en las convenciones de cómics, dicen que les gusta lo que hacemos, y eso es muy importante, pues demuestra que no estamos destrozando a su ídolo. Superman aún es Superman. Los cambios son superficiales. Lois y Clark siempre han estado juntos a todas horas, ¿qué importa que vivan juntos? ¡Si siempre han estado unidos! La diferencia física no es tan grande. Brainiac seguirá atacando, mientras ellos preparan su boda. Todo es igual, sólo cambian lo detalles. Y parece que a la gente le gusta.»

La popularidad de Superman ha crecido espectacularmente en los últimos tiempos, espoleada en parte por su noviazgo, que llegó a aparecer en la prensa nacional.

Jurgens nos comenta que el programa de televisión *Entertainment Tonight* incluso dio la noticia del despido de Jimmy Olsen del *Daily Planet*.

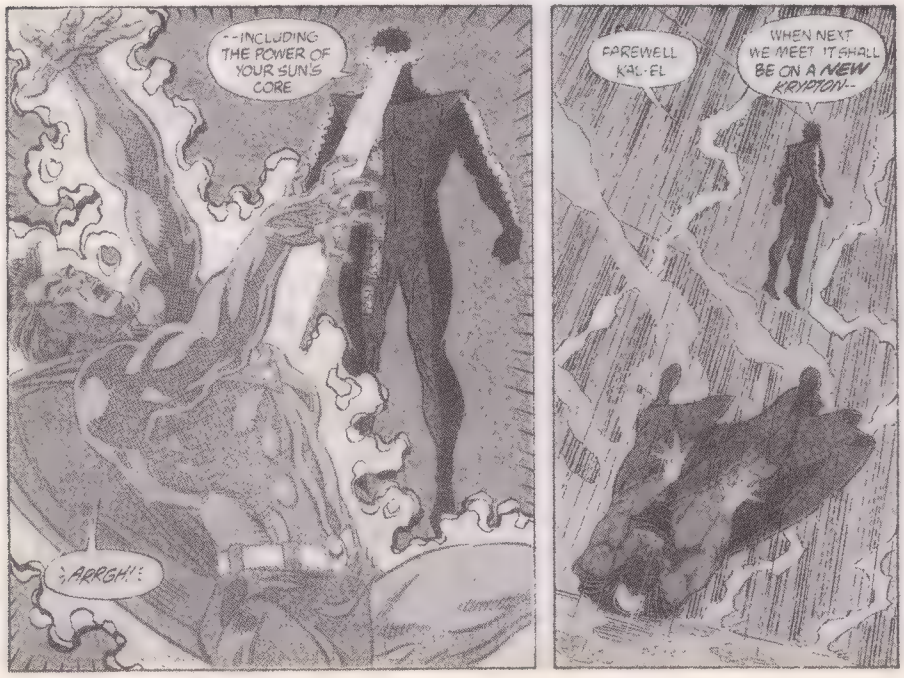
«Todo el mundo entiende a Superman, y es una historia fácil de cubrir en televisión. Saben que nombras a Superman y todo el mundo sabe quién es. Saben que será un buen programa de televisión, porque tiene películas y series en la tele, y van a poder aprovechar parte del metraje. Es famoso, y puede sentarse en *Entertainment Tonight* al lado de Marlon Brando y Sylvester Stallone.»

«El único problema es que a veces la gente tiene ideas preconcebidas sobre lo que hacemos, basadas en cosas de hace cuarenta o cincuenta años. Te frustra. Me gustaría que leyeran los nuevos números, sólo para ver si les gustan. Si no, perfecto, pero al menos que vean que hacemos algo nuevo. La gente es la misma, y también lo es la historia en general, pero estamos tratando de hacer progresos. DC nos está ayudando mucho, haciendo que el cómic vaya hacia adelante.»

«Hemos hecho que Superman vaya sin traje número tras número. Hemos hecho que lleve barba. Esto rompe la idea de que DC nunca iba a tocar la identidad del personaje. Damos la idea de que todo puede cambiar, de que nada es tan predecible como ellos piensan. Como "¡Dios mío, a lo mejor son capaces de cambiarle el uniforme!", o que se case, y esto es fundamental si el personaje lleva cincuenta años en el mercado.»

«Los lectores creen que no pueden predecir qué vamos a hacer, ¡y, en efecto, no pueden!»

Los equipos creativos de Superman, incluido Jurgens, hicieron el debut de *Man of Steel* memorable para nuestro héroe.



DRACULA SE ALZA OTRA VEZ EN SU TUMBA

Marv Wolfman y Gene Colan devuelven a la vida al Señor de los No-muertos.

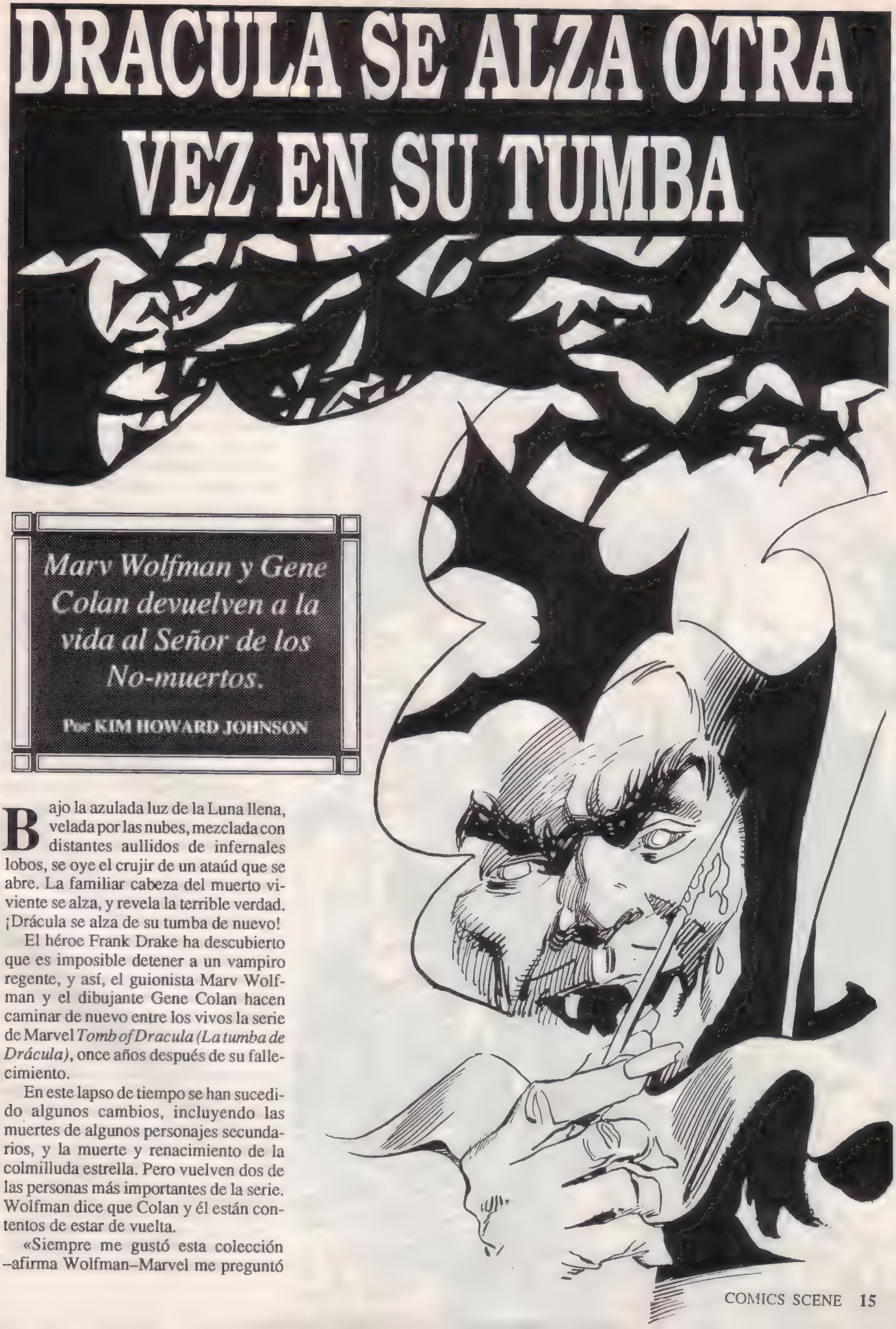
Por KIM HOWARD JOHNSON

Bajo la azulada luz de la Luna llena, velada por las nubes, mezclada con distantes aullidos de infernales lobos, se oye el crujir de un ataúd que se abre. La familiar cabeza del muerto viviente se alza, y revela la terrible verdad. ¡Drácula se alza de su tumba de nuevo!

El héroe Frank Drake ha descubierto que es imposible detener a un vampiro regente, y así, el guionista Marv Wolfman y el dibujante Gene Colan hacen caminar de nuevo entre los vivos la serie de Marvel *Tomb of Dracula (La tumba de Drácula)*, once años después de su fallecimiento.

En este lapso de tiempo se han sucedido algunos cambios, incluyendo las muertes de algunos personajes secundarios, y la muerte y renacimiento de la colmilluda estrella. Pero vuelven dos de las personas más importantes de la serie. Wolfman dice que Colan y él están contentos de estar de vuelta.

«Siempre me gustó esta colección –afirma Wolfman– Marvel me preguntó



Todos los dibujos de Drácula: Gene Colan/Al Williamson. © 1991 Marvel Entertainment Group.

La nueva mujer de Frank, Marlene, aprende los detalles de la antigua muerte de Drácula en un sueño-recuerdo narrado por el espíritu de Rachel Van Helsing.

si estaría interesado en volver a ella hace unos tres años. Dije que me haría mucha ilusión... si conseguíamos reunir al viejo equipo de nuevo. No había ningún motivo para no hacerlo. Escribí la primera parte hace tres años, pero Gene tenía mucho trabajo, y tardó como un año y medio en ponerse a ello. Empezó a dibujar, y yo escribí el guión de la segunda parte hace casi un año. Ahora estamos coordinando ambas partes.»

Wolfman siempre había querido revivir a Drácula, pero el momento adecuado no ha llegado hasta ahora. «A la gente siempre le ha encantado la mitología del vampiro pero, como todo, va por ciclos. Parece que ahora los vampiros están de moda, y se considera a *La tumba de Drácula* como un clásico, uno de los primeros cómics para adultos. Y si vas a hacer un cómic sobre vampiros, hazlo bien...

Los vampiros se llevan en el cómic y las novelas, como evidencia el éxito de los libros de Anne Rice, y la serie *Dracula* de Apple Comics. Wolfman está de acuerdo en que es una moda. «Ahí fuera hay una tonelada de material sobre los vampiros. Todos los editores están haciendo algo sobre vampiros. Se ruedan películas de nuevo. Este material siempre interesa, por la temática en sí. A la gente le encanta el horror.»

Tras la primera cancelación de *La tumba de Drácula* en 1979, la serie se ha convertido en un mito entre sus seguidores, pero Wolfman dice que nunca intentó revivirla.

«Nunca se me ocurrió. La terminé en 1979, porque no tenía nada más que decir en aquel momento. Pero al cabo de una década te vienen nuevas ideas. En los 80 han aparecido nuevos tipos de horror, diferentes a lo que hicimos, y he tomado de ellos nuevas ideas y reflexiones.»

De todas formas, Marv Wolfman no acaba de ver todo claro esto de devolver a la vida a un clásico. «Para mí, no era un clásico, fue como aprendí a escribir cómics. Aunque había escrito otras cosas antes de hacer *La tumba de Drácula*, gané mucha experiencia con esta colección. Los ocho años que estuve en Marvel fueron los ocho años que estuve en la colección. Fue un proceso constante de aprender a escribir y componer argumentos y series.»

«Mi único miedo, y no es pequeño, era que me ocurriera como a Steve Ditko con Spiderman. Decía que nada de lo que pudiera hacer actualmente sería considerado tan bueno como lo que había hecho antes, independientemente de que lo fuera o no. Creo que los recuerdos que tiene la gente sobre *La tumba de Drácula* siempre serán mejores que todo lo que pueda hacer hoy en día. Fue la primera vez que el cómic tocaba el campo del horror. Además, nos acercamos desde un punto de vista adulto, o tan adulto como permitían los años 70. Tratamos de hacer algo diferente a lo que hacía todo el mundo. Los cómics han evolucionado desde entonces, y han llegado mucho más lejos en el campo de la violencia gráfica y el horror, con lo que aquello que era completamente original en aquella época corre el riesgo de parecer viejo hoy en día. Creo

Después de once años, *La tumba de Drácula* ha vuelto... y él tiene sed. El guionista Marv Wolfman y el dibujante Gene Colan esperan que puedan revivir los recuerdos de los fans del original clásico.

que si no lo hago bien, la gente dirá: "Ya ni escribe como lo hacía antes".»

«Además, han pasado once años, y mi estilo de narrativa ha evolucionado. No soy tan recargado como antes. *La tumba de Drácula* era tan barroca que parecía una catedral. Yo ya no escribo así.»

«El único problema que tuve con *La tumba de Drácula* es que yo nunca fui un escritor de historias individuales. Yo hacía una serie.»

Con los cuatro primeros volúmenes de Drácula en el bote, Wolfman cree que está empezando a cogerle el tranquillo. «Me gustaría hacer otro, porque era la primera vez en diez años que tocaba al personaje y creo que el primero va a sufrir de inseguridad y experimentación. Si hiciera otro, creo que el guión sería mucho más firme. No es que sea malo, pero es nuevo. Tengo que meterme de nuevo en el personaje para hacerlo tan bueno como puede llegar a ser.»

Esta *Tumba de Drácula* será una serie prestigio de 48 páginas, con ilustraciones pintadas. Ahora, gran parte del guión se centra en Frank Drake, uno de los protagonistas de la historia original.

«Cuando Frank estaba con Rachel Van Helsing en la vieja *Tumba de Drácula*, ésta le salvó de suicidarse en el tercer episodio. A partir de entonces siguió a Rachel, olvidándose de sí mismo. La lucha de ella se convirtió en la lucha de él. Ahora, años después, aún no ha descubierto el sentido de su vida. No tiene a dónde ir. Rachel murió en *X-Men*, y Frank se ha casado. Esta es su redención. Por fin tiene un objetivo.»

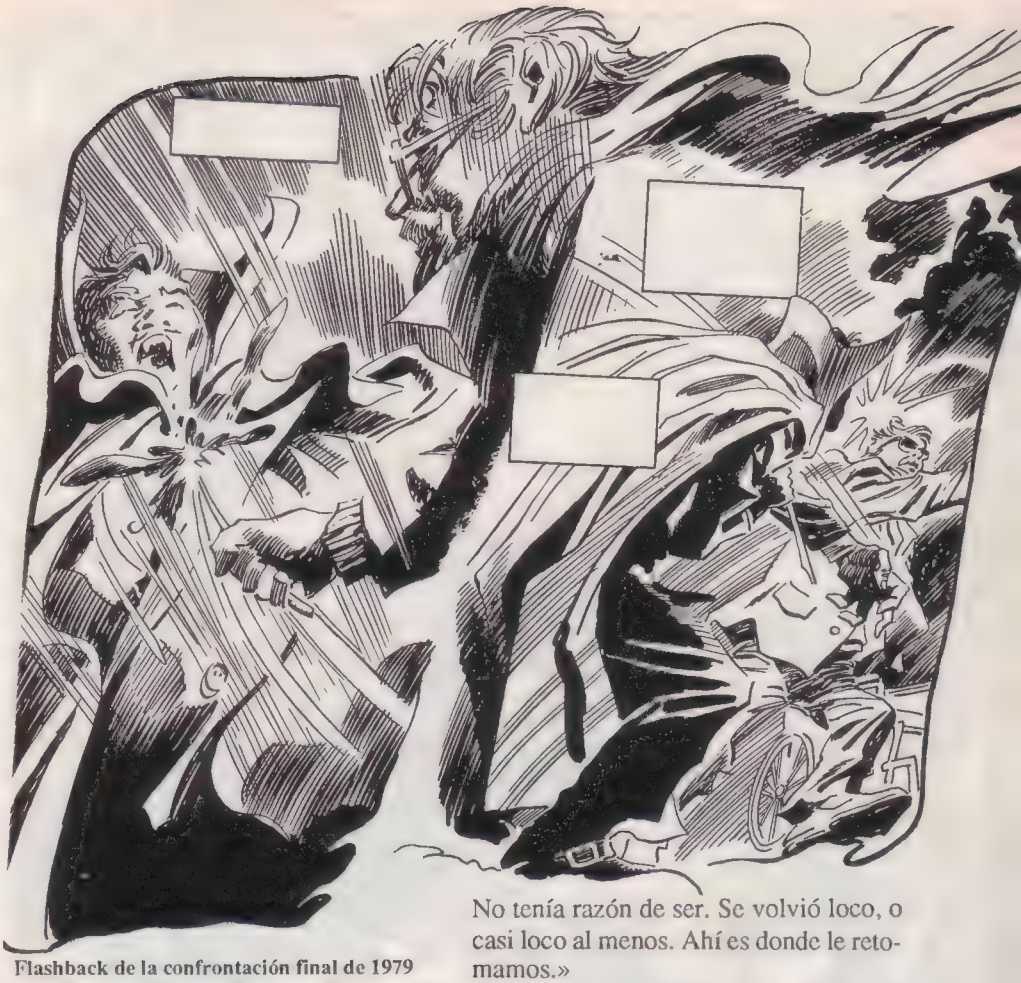
¿Y el Príncipe de las Tinieblas? «Hay un guión sobre Drácula, pero para mí es secundario con relación a la historia de Frank y su esposa.»

Aunque los personajes secundarios hayan sido diezmados (además de Rachel Van Helsing, Quincy Harker murió en el último episodio de *La tumba de Drácula*), aparecen brevemente en flashbacks. «Hemos de establecer una situación antes de empezar a movernos. Asumo que muchos de los lectores nunca han tenido en sus manos ningún episodio de *La tumba de Drácula*.»

El único personaje secundario que vuelve será el cazavampiros de Wolfman, Blade. «Blade está como una cabra. Nació literalmente cazando vampiros: Drácula mató a su madre mientras le estaba dando a luz.»

«En la mitología Marvel, los vampiros desaparecieron durante años. Drácula murió, y desapareció el objetivo de Blade. No tuvo que ver con la muerte de Drácula. De hecho, ni siquiera estuvo ahí. Además, ya no quedaban vampiros. No tenía razón de ser. Se volvió loco, o casi loco al menos. Ahí es donde le retomamos.»

«Hay un guión sobre Drácula –dice Wolfman– pero para mí es secundario, en relación a la historia de Frank y su mujer.»



Flashback de la confrontación final de 1979 entre Drácula y Quincy Harker. «Parece que los vampiros están de moda», afirma Wolfman.

Esta vez, Drácula no está sujeto a las limitaciones del Comics Code Authority, y Wolfman dice que van a sacar provecho de ello. «Somos anticódigo. El libro es sexualmente más explícito. Siempre habíamos puesto mucha tensión sexual, y siempre en primer plano, pero nunca

podíamos enseñar nada. Ahora, podemos llegar un poquito más lejos.»

«Gene ha hecho la violencia muy dura. Estamos en un mundo diferente. En los años 70, llegamos tan lejos como pudimos. No queremos apretar tanto ahora. Las cosas se hacen demasiado gráficas. El horror es una situación mental, no sólo meter tripas.»

Wolfman respetará la continuidad del universo Marvel.

«Este libro nace once años después del último episodio de *La tumba de Drácula*. Tiene en cuenta la muerte de Rachel con los *X-Men*, y que los vampiros desaparecieron del universo Marvel. *La tumba de Drácula* fue siempre un cómic Marvel. Jamás quiso ser una obra independiente.»

Aunque la nueva serie reúne a Wolfman y Colan, Wolfman apunta que habían trabajado juntos la última década. «Gene y yo hicimos *Night Force* en DC después de *La tumba de Drácula*, y además una historia de Goofy de cuatro páginas en su último número, *The Tomb of Goofula (La tumba de Goofula)*. Fue entintada por Tom Palmer, coloreada por Michele Wolfman y rotulada por John Constanza; todos estuvieron en la serie original. Hemos trabajado juntos los últimos años.»

Sin embargo, la nueva serie incluirá sangre nueva en el equipo creativo.

«Sólo volvemos Gene y yo. Me sorprendió ver que Al Williamson entintaba la nueva serie. En plan equipo, me hubiera gustado que hubiera entintado Tom Palmer, pero he visto el primer episodio de Al, y es maravilloso. Al es un artista y un maestro en su campo. Su estilo es similar al de Gene, y amplía su trabajo en cada página. Es una imagen diferente, y los tres primeros episodios son lo mejor que ha hecho Gene desde *La tumba de Drácula* original.»

A pesar de haber estado diez años separado de los personajes, a Wolfman no le ha costado mucho recuperarlos.

«Cuando me senté a escribir los diálogos, me sorprendió ver qué fácil salían. Era como si nunca hubiera dejado a los personajes.

»La única diferencia es que ya no escribo encabezamientos tan pesados; y que no soy tan melodramático. Mirando a los personajes, el estilo es más preciso. Sé mejor lo que hago que cuando escribía la serie mensual.»

Si la nueva serie funciona, Wolfman dice que le gustaría hacer más prestigios de Drácula.

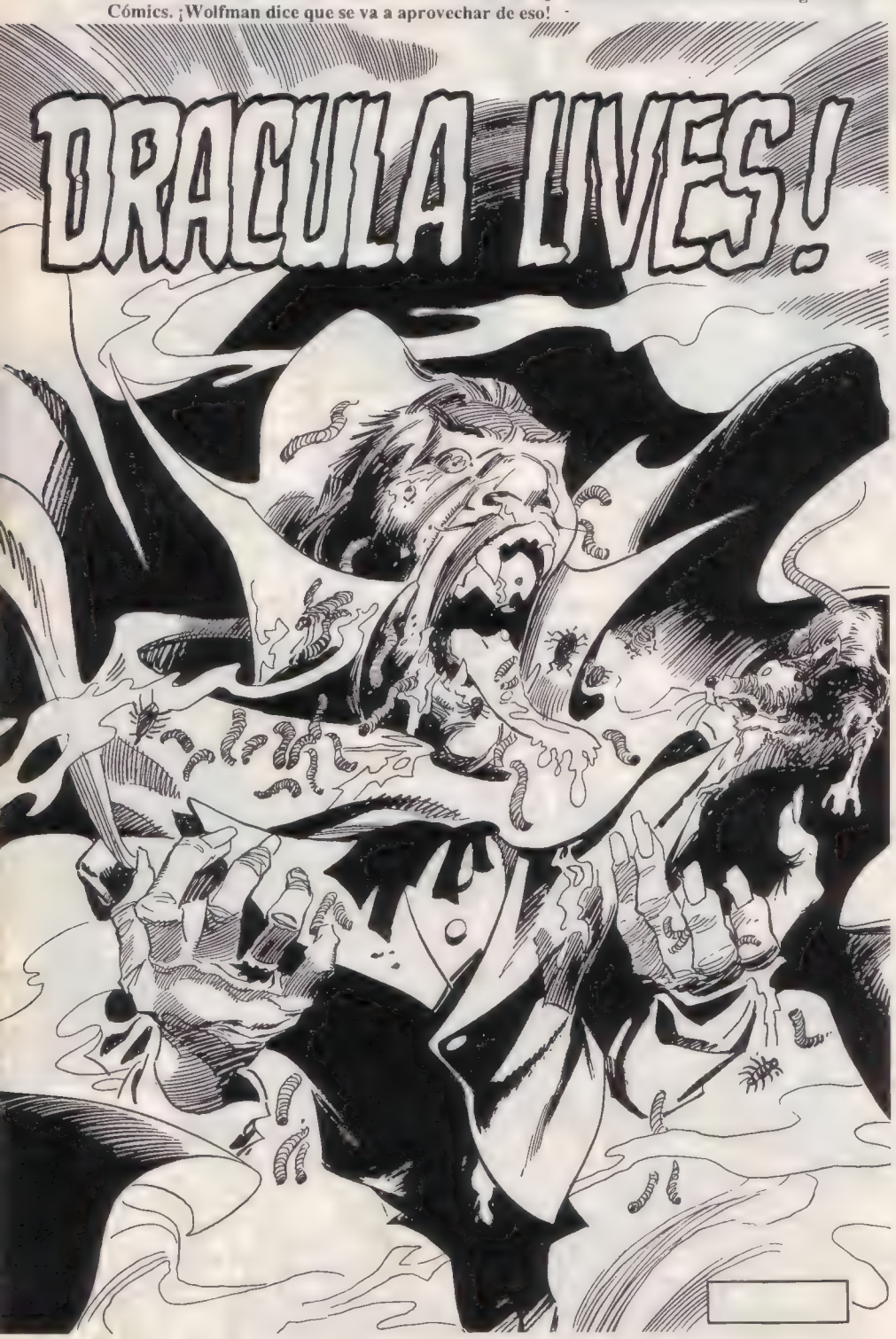
«Me gustaría hacer los cuatro guiones a la vez. No quiero que se retrasen, para que no haya inconsistencias. Creo que podría hacer otro buen guión. Es duro, pues es la redención del personaje con el que quería tratar, pues el resto ha muerto. Pero aún así he introducido lentamente algunos personajes interesantes. No me importaría que Frank no continuara si aparecen nuevos personajes. No quiero verme atado a cómics que ya tienen veinte años.»

«Esta serie requiere que complete la historia, y es una historia de diez años después. Si hacemos nuevos cómics, podré centrarme en otras cosas, y crear otros personajes.

»Espero que hagamos otros proyectos como éste, en cuatro sólidas partes, en vez de volver al formato mensual continuo. Por mi parte, sería algo magnífico.»

Si los lectores de Marv Wolfman y su *Tumba de Drácula* así lo quieren, los habitantes del universo Marvel ya pueden ir consiguiendo ajo y crucifijos. ¡Drácula se levantará de su tumba... muy a menudo!

¡Por si alguno lo dudaba! El nuevo Drácula no está sujeto a las restricciones del Código de los Cómics. ¡Wolfman dice que se va a aprovechar de eso!



UN ARTISTA MUTANTE

Jim Lee tiene más cartas en la manga que el mero dibujo de los X-Men.

Por HANK KANALZ

«Por favor, las personas numeradas de cuatrocientos a quinientos cincuenta pónganse en cola. Jim Lee sólo firmará tres ejemplares por persona», claman los altavoces en el almacén que alberga a la Convención del Comic de Los Angeles. La multitud grita, y los fans esgrimen montañas de ejemplares de *Diario de guerra del Castigador*, *Alpha Flight*, y, por supuesto, *X-Men*. El servicio de orden se las ve y se las desea para proteger a Lee y sus compañeros Mike Zeck, Whilce Portacio, Erick Larsen y Scott Williams. La expectación creada por el nuevo cómic de los *X-Men* está superando todas las previsiones.

Preguntado Lee acerca de si esperaba toda esta expectación cuando entró en el mundo del cómic, responde riendo: «Oh, claro. Sabía que sería así. No, es broma. Es increíble, y no acabo de asimilarlo. Las cifras de ventas no paran de crecer. Han superado incluso a títulos como *El Hombre de Acero* o *Leyendas de Batman*. Seguro que Marvel quiere repetir el éxito que tuvo el Spiderman de McFarlane con *X- Force* y *X-Men*.»

La *X-Force* de Rob Liefeld va a reimprimirse tras una primera edición de 3,8 millones de ejemplares. La tirada de *X-Men* varía entre cuatro y siete millones de ejemplares, creando un nuevo récord en la industria del cómic. No está mal para un psicólogo graduado en Princetown, que decidió no ir a la Facultad de Medicina.

«Cuatro años más de universidad, y otros cuatro años de esclavitud como médico residente no eran para mí.» De crear unas muestras a ir subiendo a través de las publicaciones Marvel le costó mucho trabajo y perseverancia, pero no demasiado tiempo.

Lee trabaja en los Homage Studios, en San Diego, junto a sus colegas arti-X-tas Whilce Portacio y Scott Williams. «Lo del nombre fue al principio una broma privada. Cuando plagiábamos a alguien, podíamos decir: "No, no, es que le prestamos homenaje...", Puede que parezca un poco pretencioso, pero no quisimos que lo fuera.»

El dibujo del artista se compara a menudo al de Portacio, e incluso él reconoce la similitud.

«Superficialmente, admito que la presentación y el delineado son similares. ¡Es difícil no verse influenciado con alguien que trabaja a un metro de ti! Pero nuestro montaje es diferente. Whilce me gana en esto. Tiene un concepto del ritmo muy bueno, y lo une muy bien al guión, mientras que yo tiendo a tirar la cámara hacia atrás, y a dibujar muchos planos medios.»

Lee cree que lo mejor de su trabajo es todo el detalle que pone en él. «No me importa dibujar cada botón o interruptor

El dibujante/guionista introducirá a un nuevo villano, cuyas raíces se relacionan con el Capitán América y Wolverine.

El dibujante y guionista Jim Lee está contento de que el número uno de los X-Men sea el cómic mejor vendido de todos los tiempos, al menos, hasta el verano que viene.

de un panel de mandos, pero a veces creo que mi dibujo es demasiado amazacotado.»

Marvel había pedido anteriormente un nuevo trabajo a Jim Lee, pero éste no quiso crearlo hasta ahora. «Si divides tu trabajo, pierdes la cohesión de tu equipo creativo. Cuando se reunió el equipo adecuado, éste decidió crear el nuevo cómic.»

Marvel no sólo tuvo que reunir el equipo adecuado para los *X-Men*, además tuvo que husmear nuevos talentos para otros X-Cómics. Reemplazado por el dibujante Larry Strohman en *X-Factor*, Portacio sustituye a Lee como dibujante de lápiz en *X-Men*. *X-Factor* será escrita por Peter David, mientras que Portacio y Lee harán los guiones de los dos libros de la *X-Men*. Chris Claremont escribirá *X-Men* hasta el tercer número, y *The Uncanny X-Men* hasta el número 281. Después, John Byrne seguirá con ambas colecciones.

«Nos encanta la idea –afirma Lee–. Los fans de toda la vida vienen a ver cómo sigue el cómic. John ha mantenido un nivel excepcional, con lo que sólo va a ser cuestión de acostumbrarse a los personajes de nuevo.»

A pesar de la incorporación de Byrne, Lee admite que falta alguien. Después de todo, Claremont ha estado escribiendo la colección durante dieciséis años. «Fue una separación amistosa. Chris y yo charlamos a menudo, y nos llevamos como antes.»

Actualmente, Lee escribe su propia serie, y quiere que la historia sea un poco diferente. «Chris tiende a meter mucha acción en sus libros. Quiero ampliar estas miras, dando más importancia al dibujo, e introduciendo dibujos más grandes en las escenas de acción. Y para no perder a los *X-Men*, voy a tratar de reunir los argumentos. Hay tantas historias corriendo en tantas direcciones, sin un final a la vista... Todos los argumentos que estamos creando terminan en cinco o seis episodios.»

Como los *X-Men* es la última de cuatro X-Series actualmente en el mercado, algunos críticos creen que hay demasiados títulos de mutantes. «No veo cómo pueden pensar que hay demasiados, con estas cifras de ventas y esta respuesta de los aficionados –responde Lee– Entiendo que lo digan las productoras independientes, pues perjudican sus ventas. Pero si tuvieran una colección que vendiera como éstas, también tratarían de diversificarla. Hay cuatro colecciones de Spiderman y Superman. Yo no veo la diferencia.»

X-Men ha sido una de las colecciones más populares de la última década. Lee cree que se debe a su idea central. «Son parias para la sociedad, pero se matan para proteger a la gente que les odia por lo que son. Toca directamente el racismo y la intolerancia de nuestra sociedad. Esto es con lo que se identifican los lectores, y a lo que responden.»

«Me gustaría decir que soy el causante de esta popularidad (de la serie). Hubo un momento en el que los mutantes se tambaleaban, pero ahora todos los títulos funcionan, apoyándose los unos en los otros. Ha sido una combinación de Rob en *X-Force*, Whilce en *X-Factor* y Marc Silvestri en *Wolverine*. Quiero pensar que hacemos historias nuevas y excitantes.»

Los *X-Men* de Lee serán dirigidos por Cíclope, e incluyen a Lobezno, Pícara, Gambit, Bestia y Psylocke. «El equipo azul es mío, y el dorado de Whilce. ¡Que se aguante, con los personajes malos! ¡Es broma!»

Después de la historia actual de Magneto, el guionista/dibujante quiere introducir a un nuevo villano, Omega Red, cuyo pasado y origen se mezclan con Lobezno y el Capitán América. «Es el equivalente ruso del Capitán, pero no como Red Guardian. Omega Red es el

resultado de la carrera de los años 60 para crear la máquina de guerra definitiva.»

Según Lee, Omega Red podría ser comparado a *Arma X*. «Bueno, yo siempre pensé que *Arma X* se creó sobre el proyecto Renacimiento. Los rusos trabajaban en su propio proyecto, pero carecían de la tecnología y fondos necesarios para llevarlo a cabo. Uno de los poderes de Omega Red es que es como una plaga ambulante. Absorbe la energía y causa la muerte a los humanos de su entorno. Casi muere, por lo que fue congelado y almacenado. Ahora, en la turbulenta Unión Soviética, es descubierto en un rincón olvidado.»

Omega Red es vendido a los japoneses, que piensan que es más fácil comprar armamento que fabricarlo. «El problema de Omega Red es que no tiene factor de curación para contrarrestar su poder mortal –afirma Lee, añadiendo que los compradores de Omega Red van detrás de Wolverine para duplicar su poder de curación mutante–. Lobezno reconoce elementos suyos en Omega Red, y ahí yace el misterio de este personaje.»

«Aparecen algunos de los personajes de la historia *Arma X*, de Barry Windsor-Smith. El final me pareció algo difuso, por lo que trato de continuarlo lógicamente. Y todo esto pasa por culpa de un motivo muy poderoso.»

Después de este guión, Lee piensa dedicarse a Gámbito. «Vamos a explorar su misterio. Parece que a la gente le gusta,

Lee piensa quedarse con los X-Men después del guión de Magneto. «Me preocupa el futuro de la serie.»

Los X-Men piensan que Gámbito es un buen tipo, del que no hay que fiarse demasiado.

Lee piensa que el éxito de los libros de la *X-Men* se debe a sus equipos creativos presentes, pasados y futuros. Ah, y los mutantes también echaron una manita.

X-Men y personajes asociados: Marca Registrada y Copyright 1990, 1991 Marvel Entertainment Group.

Todos los dibujos de X-Men: Jim Lee/Scott Williams

aunque casi no lo hemos tocado. Vamos a investigar su pasado, de dónde viene, y por qué se unió a los X-Men. Los X-Men no sabrán de que lado está, pero los lectores sí... o creerán saberlo.

«Aparece una mujer con la que estuvo a punto de casarse, pero de la que huyó. De hecho, lo ha hecho con más mujeres en su vida. Gámbito es un miembro de un clan mutante de los "bayou".»

Este guión de Gámbito se unirá con uno más grande, incluyendo a los Upstarts, un grupo de salvajes mutantes que intentará conquistar la estructura de poder mutante. Todas las historias se unen en un esquema general, que desembocará en un crossover con *The Uncanny X-Men*. «Aunque cada cómic será una historia completa, será interesante para los lectores leer ambos. Habrá pistas de uno de los libros en el otro.»

¿Y qué más prepara Jim Lee para el futuro? «Nada. Pienso quedarme con los X-Men una larga temporada. Ahora sólo me preocupa el futuro de la colección. Las ventas del primer número son enormes, y el reto actual es de mantenerlas así. De hecho, me gustaría crear mis propios personajes para poder expresar mejor mis ideas. Pero de momento sólo tengo tiempo libre al año para hacer unas treinta páginas aparte de los X-Men.»

Con la responsabilidad añadida de escribir el guión, Lee cree que dar las líneas generales ya es un reto lo bastante importante, y prefiere que sea otro quien lo escriba. «Sólo quiero escribir sobre los personajes que creo, porque sé cómo van a reaccionar.»

Gracias al apoyo de Marvel a los *X-Men*, la fama de Jim Lee es mayor que nunca. «Me enfado cuando veo anuncios como "Los X-Men de Jim Lee". Son tan míos como de Chris o Scott, o del rotulista o colorista. Es un trabajo de equipo, pero claro, es mucho más fácil representarlo en una sola persona.»

Y como los cómics son un medio visual, el nombre de Jim Lee sube como la espuma. «Ya, he oído ese truco de marketing, de que será el cómic más vendido de la historia... al menos, hasta el verano que viene.»

CS

UNA VIDA ANIMADA

Dibujos de La Bella Durmiente: Copyright 1959 The Walt Disney Company.

Recuerdos del hombre que ayudó a diseñar Disneylandia.

Por KYLE COUNTS

«Una película normal fotografía actores. Nosotros empezamos con una página en blanco. "Animar" significa dar vida. Literalmente, creamos vida. Podemos crear una personalidad con cualquier cosa, incluso con un alfiler. Podemos hacer lo que nadie puede.»

Marc Davis no quiere parecer omnipotente. Simplemente, este dibujante de setenta y ocho años sabe lo que se dice. Como superviviente de los «Nueve Viejos» de los estudios Disney (junto a Ward Kimball, Ollie Johnston y Frank Thomas), Davis ha trabajado en alguna de sus más memorables producciones.

En el proceso, ha creado personajes como Flor, Tambor, Campanilla y Cruella de Vil. Cuando se jubiló en marzo de 1978, tras cuarenta y tres años de trabajo, el taller de los estudios le regaló una escultura de sí mismo, un tributo adecuado para el artesano al que uno de los modelistas definió como «un hombre que siempre sonríe desde muy adentro».

Californiano, se interesó muy pronto por el dibujo: Davis se educó en dos prestigiosas escuelas de dibujo, *The Kansas City Art Institute* y *Los Angeles Otis Art Institute* (ahora conocido como *Otis/Parsons*).

Pero él da todo el mérito a sus padres, Harry y Mildred, que encendieron su pasión por el arte llevándolo a museos y zoológicos.

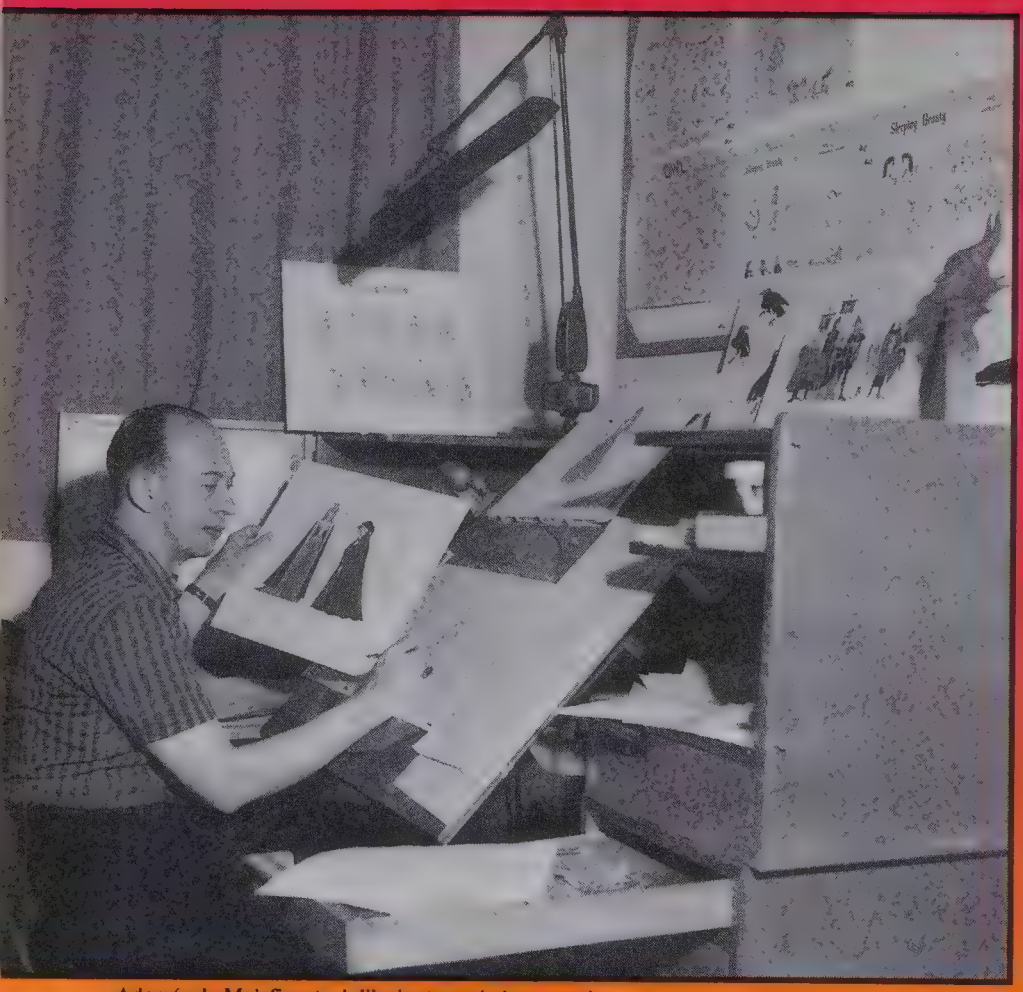
Cuando se quedó sin dinero mientras estudiaba en la *California School of Fine Arts*, en San Francisco, iba cada mañana al zoo de la ciudad para continuar por sí mismo su educación.

Davis entró en los estudios Walt Disney en 1935, en un momento en que la compañía no llegaba a los trescientos empleados.

Como era uno de los dibujantes mejor pagados (22,50 dólares por semana, por ser el mejor), colaboró con Grim Natwick en el primer largometraje de la Disney, *Blancanieves y los Siete Enanitos*.

Después trabajó en *Bambi*, *Canción del Sur*, *Fun and Fancy Free*, *So Dear to My Hearth* (mezcla de imagen real y animación), *Las Aventuras de Ichabod y Mr. Toad*, *Cenicienta*, *Alicia en el país de las maravillas*, *Peter Pan*, *La bella durmiente* y *101 dálmatas*, su canto del cisne como dibujante. En medio, cinco cortos (incluyendo Duck Pimples de 1945, y *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, la primera aventura de los estudios para la pantalla grande), y cinco episodios de la serie de televisión *Wonderful World*.

Tras el estreno de *101 dálmatas* («me alegro de que Cruella fuera el último personaje que hice; es bueno retirarse con



Además de Maleficent, el dibujante creó el personaje de la Bella Durmiente.

Davis (derecha) desarrolló el guión y los personajes para varias atracciones Disney, incluyendo *The Country Bear Jamboree (La fiesta de los osos del bosque).*

Todas las fotos de Davis: Copyright 1991 The Walt Disney Company.

buena nota"), Davis y otros colegas dibujantes trataron de convencer a Walt Disney para crear una versión en dibujos animados de *Chanticleer* (basado en *Los cuentos de Canterbury*, de Chaucer), pero no fue posible.

«Los hombres de negocios de los estudios convencieron a Walt de que los dibujos animados eran demasiado caros y tardaban demasiado en hacerse. Algunos de nosotros trabajamos en aquel proyecto de *Chanticleer*, y pienso que podía haber tenido un potencial tremendo. Ken Anderson colaboró, junto con otros miembros del equipo.

»Tuvimos una reunión sobre el tema, y vinieron esos tipos, con trajes negros con chaleco. No se sentó nadie. Dijeron que preferían quedarse de pie. Walt se puso a un lado, lo que no coincidía con su forma normal de actuar.

»Cuando llevábamos los dos tercios del guión, se oyó una voz del fondo que decía: "¡No podéis sacar un personaje que sea un pollo!". Entonces, todos se marcharon. Walt no dijo nada, se marchó también. ¿Quién dijo eso del pollo? Un contable, al que no se le ocurrió nada más amable.»

Antes de que pudiera tratar de reembarcar a Disney en el proyecto *Chanticleer*, Davis fue apartado a un lado.

«Walt me pidió que trabajara para Disneylandia, y después me mandó a la *Feria Mundial de Nueva York*.

»Estuve en sus cuatro ediciones. Honradamente, le interesaban más estas cosas que los dibujos animados. Mientras Milt Kahl y los demás trabajaban en *El libro de la jungla*, yo dibujaba Lincolns y piratas. Milt trató de rescatarme para la animación, pero Walt no quiso ni oír hablar de ello.»

Davis tuvo un papel fundamental en la planificación creativa de Disneylandia (y después fue consejero en EPCOT y en la Disneylandia de Tokio). «Al principio, pensamos que Disneylandia no era una buena idea, pero Walt sabía lo que estaba haciendo. Como miembro del WED (actualmente Walt Disney Imagineering, el comité creativo para proyectos especiales), al que se unió en 1961, Davis creó argumentos y personajes para algunas de las atracciones del parque, como «La fiesta de los Osos del Bosque», «La Mansión Encantada», «Grandes momentos con el señor Lincoln», «El crucero por la jungla", «Maravillas de la naturaleza», «La habitación encantada de Tiki», «Pequeño mundo», «Piratas del Caribe» (su mujer, Alice, diseñó el vestuario de las dos últimas), «América canta», y «El carrusel del pro-

greso», diseñado originalmente para el stand de General Electric en la Feria Mundial. «El parque ya tenía cinco años cuando pude hacer algo significativo –dice Davis, cuyo título oficial (la última vez que lo vi) era "diseñador de espectáculos senior"–. Mi trabajo era diseñar las atracciones en función de cómo las mira el público, o de dónde se sienta, y esas cosas.»

Originariamente, las atracciones debían contar historias, con un planteamiento, nudo y desenlace. La «Mansión encantada», por ejemplo, tenía que ser la historia de una chica a punto de casarse, cuyo novio moría en un terrible accidente. Disney decidió, sin embargo, que esta aproximación era muy complicada y que requería demasiado tiempo. «No puedes contar una historia en este medio», le dijo a Davis. Cuando Davis sugirió que quizás hubieran demasiados «gags» visuales para que fuera posible captarlos en una única visita, la respuesta de Disney fue: «No te preocupes. Volverán.»

Davis trataba cada atracción como un espectáculo.«Cuando se inauguró Disneylandia, era como una miniferia mundial. Empecé a trabajar con la idea de que la gente se divirtiera. Rediseñé el recorrido por el río de Africa, creando la piscina de los elefantes, los exploradores atrapados encima de un árbol, perseguidos por rinocerontes, y las hienas que se ríen. ¡Creo que fueron las primeras carcajadas de Disneylandia!»

Algunas de las creaciones de Davis nunca llegaron a construirse. «He diseñado cantidad de cosas que no se han realizado. Muchas sólo llegaron a construirse tras la muerte de Walt, cuando los directores no estaban muy seguros de sí mismos. Rebajaron de nivel muchas atracciones que tenían que haber sido de primera. Creé un recorrido por un río del Oeste, que nunca se hizo. Diseñé parte de un palacio encantado de las nieves, que no llegué a terminar. También hice algo basado en música latina, con ideas de *Saludos, amigos* y *Los tres caballeros*, pensando que sería muy apreciado por la gran población hispanoamericana de la California del Sur. No pude venderlo. Rediseñé el diorama del Gran Cañón, ¡me lo pidieron, y luego no lo compraron!»

Otro recorrido propuesto fue uno que recreaba las cuatro estaciones del año. «Ibas en un tren, y primero llegaba el verano. Subías un poco, y la segunda sala estaba dedicada al otoño, con árboles y animales típicos de la estación. Después el invierno, en lo alto de las montañas, con castores en un estanque helado. Se hubiera bajado la temperatura, para que

Davis muestra dibujos de Cruella de Vil a Betty Lou Gerson (que le dio la voz).

Dibujos de 101 Dalmatas: Copyright 1961 The Walt Disney Company.

La villana de *101 dálmatas*, Cruella de Vil, fue «en contra de los malvados Disney, un personaje de carne y hueso».

la gente tuviera frío. Finalmente hubieras descendido hacia la primavera, con cachorros de animales. Todos mis dibujos están en Florida. Me dijeron que iban a hacer una exposición con ellos en setiembre. Creo que debí hacer varios miles.»

En total, Davis diseñó o revisó entre seis y ocho atracciones vetadas por los estudios. Creo que el motivo tiene más que ver con falta de confianza por parte de la dirección que con el coste final del montaje. «Si a Walt le gustaba algo, lo hacía. Con estos otros, es diferente.»

Davis aún está enamorado de la animación, pero afirma sólo haber estado -hasta cierto punto- en contacto con las producciones de los estudios desde *101 dálmatas*. «Me gustan más las películas clásicas –afirma, poniendo como ejemplo *El libro de la jungla*–. Es maravilloso. Las escenas de Milt con la serpiente: Dios, qué maravilla». Admite estar un poco decepcionado por *La sirenita*, por las libertades que se tomaron con la historia de Hans Christian Andersen. «Creo que estoy un poco pasado de moda.»

Meditando sobre su mentor, Marc dice: «Mientras trabajaba en mis diseños, recuerdo haberle dicho a Walt: "Puedo hacer esto caro o barato", y él responderme: "No te preocupes de si es caro o barato, sino de que sea bueno."»

«No creo que vuelva a haber otro Walt Disney; con él rompieron el molde. Si no hubiera nacido, la animación no hubiera llegado al nivel de perfección que tiene hoy. Vio que el medio eran más cosas que Mutt, Jeff o Popeye. Creó una forma de arte completamente especial.» CS

Dibujos de Bambi: Copyright 1942 The Walt Disney Company.

Dibujos de La Bella Durmiente: Copyright 1959 The Walt Disney Company.

***«Blanca Nieves y los siete enanitos* fue una gran película. Me encantó participar en ella».**

La época Disney

Marc Davis trabajó en diez películas durante sus etapa junto a Walt Disney. He aquí sus inocentes comentarios sobre su trabajo en los ocho títulos más importantes, con sus fechas y datos sobre su colaboración.

Blanca Nieves y los siete enanitos (1937). Ayudante de animador (no aparece en los créditos). «Una gran película. Me encantó participar.»

Bambi (1942). Animador. «Me encantó trabajar en Bambi. Creé a la mofeta Flor, y animé las secuencias en las que aparece hibernando y enamorándose. También colaboré en crear los personajes de Bambi y Tambor como crías. Nunca olvidaré el estreno de la película en el Teatro Chino Grauman de Chicago. Cuando la mofeta chico se mete entre las flores con la chica mofetita, la gente se rió como nunca había visto antes. Yo estaba llorando, pero lloraba de felicidad, al ver a tres mil personas disfrutando de algo que yo había hecho.»

«La película en sí era demasiado maniquea en que el hombre es el único enemigo del bosque. Pero la escena en que matan a la madre de Bambi no tiene rival. No ves cómo la alcanza la bala, pero la escena aún atormenta a personas que la vieron de niños. Para lograr esto, debe ser una obra de arte.»

Song of the South (Canción del Sur) (1946). Director de animación. «Me encantó la parte de animación. Grandes personajes, grandes voces. Me encantaba el tío Remus. Creo que el guión de la parte de imagen real era flojo, pero fotografiado de forma maravillosa por el hombre que filmó "Ciudadano Kane" (Gregg Toland)

El dibujante está encantado de haber trabajado en *Bambi*.

«Hice la parte en que el oso y el zorro construyen al muñeco de brea y lo dejan en medio de la carretera. Milt Kahl hizo la parte donde Hermano Conejo cae en la trampa, y trata de liberarse. Otro par de animadores hicieron la parte de enmedio.»

Cenicienta (1950). Director de animación. «Fue la primera película completamente de dibujos animados que hizo Disney después de la guerra. Tiene puntos flojos, pero en general es muy buena. Hice la secuencia donde Cenicienta aparece con el vestido que le han hecho los ratones, y sus hermanastras lo desgarran, y corre hacia el jardín y llora sobre el banco, hasta que aparece el hada madrina. La animación del hada madrina la hizo Milt Kahl: un trabajo maravilloso. Una vez vino un tipo y me dijo que venía de comer con Walt, y que uno de los comensales le había preguntado cuál era su escena de animación favorita. El respondió que la escena en que Cenicienta recibe el vestido del hada madrina para ir al baile, pues significa que aunque lo veas todo perdido, tus sueños pueden hacerse realidad. Parece que le tocó la fibra sensible.»

Alicia en el país de las maravillas (1951). Director de animación. «Animé a Alicia en la secuencia del té, con Ward Kimball animando a la Liebre de Mayo y al Sombrerero Loco. Esto fue lo más importante que hice. Si me hubiera quedado muy rígida, no se habría notado. Pero vive realmente, y la secuencia funciona. Creo que nos decepcionó un poco. El ver los maravillosos dibujos de Tenniel transformados en algo tan diferente no nos gustó a la mayoría de los dibujantes. Pero la he vuelto a ver en vídeo varias veces, el año pasado, y debo decir que me gusta.»

Peter Pan (1953). Director de animación. «Yo creé a Campanilla. No lo hice solo, pues dibujantes como Jack Miller trabajaron en ella antes que yo, pero la

Dibujos de Cenicienta: Copyright 1950 The Walt Disney Company.

La escena favorita de animación de Walt Disney vino de *Cenicienta*, película de la que Davis opina que es bonita, pero a veces «pesadita».

imagen final que aparece en pantalla y el desarrollo del personaje son míos. Lo vi en Florida, hace algunos años, y me quedé alucinado. La película es muy buena. Se podían haber hecho cosas mejor, pero yo siempre pienso lo mismo. Recuerdo que Frank Thomas dijo una vez -y me parece cierto-: "Cuando ruedas las dos últimas escenas de una película, sabes cómo debiste haber rodado el resto."».

La bella durmiente (1959). Director de animación. «Creé el personaje de la *bella durmiente*, y diseñé a Maleficent. Hice cinco o seis versiones diferentes antes de decidirme por su imagen final. Estaba hojeando un libro sobre Checoslovaquia, y vi la imagen de una virgen en un vestido negro. El diseño y la textura del vestido parecían llamas. Esta fue la primera creación de los estudios para la pantalla grande. Habíamos rodado *Toot, Whistle, Plunk and Boom* en 1953 como un experimento.

»Llegamos a la pantalla grande llenos de errores. Hablaba con Walt, y me decía: "Haz dibujos en movimiento." Traté así la primera secuencia, mientras la bella durmiente baila con los animales y conoce al príncipe en el bosque. Cuando la vio Walt, nos dimos cuenta que las imágenes a los lados debían ser visuales, que no podíamos utilizarlas para la acción principal. Habíamos olvidado que era pantalla grande, y estábamos tratándolo como cualquier otra película. Hay cosas que no me gustan de la película -muchos de los fondos son demasiado amazacotados- pero en general es muy bonita. Eyvind Earle hizo los fondos. No son normales, y no haría otra película así, pero le dan un estilo propio.»

101 dálmatas (1961). Director de animación. «Me gustó de arriba a abajo. Es una película sin ninguna escena superflua, cada plano funciona. El guión es una obra de arte de Bill Keith. Me encantó crear el personaje de Cruella de Vil: cada una de sus escenas de la película es mía. Me encanta. Ella mueve la historia. No se parece a ninguno de los villanos Disney, no hay magia, es sólo carne y hueso. Tiene un poco de todo: Rosalind Russell, Tallulah Bankhead, Bette Davis... Usamos a Mary Wickes (Father Dowling) como modelo en imagen real. Hizo un trabajo sensacional. Es una profesional y tiene un gran sentido del ritmo. Y además es una gran chica.»

—Kyle Counts

«Peter Pan es muy buena», afirma Davis, que diseñó la imagen final de Campanilla.

Dibujos de Peter Pan: Copyright 1953 The Walt Disney Company.

«Como tratamos de imitar el estilo de dibujo de Hergé, podemos inspirarnos en lo que ya tenemos», dice Dennise Fordham.

Todas las fotos de Tintín: © 1991 Hergé. Por cortesía de Nelvana.

El famoso héroe de Hergé, Tintín, visita el país de los dibujos animados.

● **Por PETER BLOCH-HANSEN**

Estamos en las oficinas de Nelvana, en Toronto, donde los héroes de Tintín, de Hergé, están siendo adaptados a una serie de dibujos animados para TV. El laberíntico edificio está lleno de oficinas atestadas, donde una increíble muchedumbre de personas llama por teléfono, se inclina sobre ordenadores, o acciona vídeos. Nos recibe la editora de Tintín, Dennise Fordham -su largo cabello rubio y su sonrisa iluminan su oficina en penumbra- y nos ofrece un informe sobre el progreso de la serie, que se estrenará este otoño. «Cuando producción me propuso este proyecto en enero, me pareció muy complicado. No sabía si podría hacerlo funcionar, y no me refiero a que la gente no trabajara. Tenía un guión en la mano, y otros doce en camino. Trabajamos en bloques de 13. Nelvana había estado trabajando en el desarrollo del proyecto con los franceses (Ellipse Programmes) hacía ya un año cuando entré en Tintín, pero nadie sabía cómo iba a terminar todo. Las series cambian a medida que trabajas en ellas. Ves un personaje que no funciona, o encuentras algo en un personaje que te gusta, y lo desarrollas. Pero estaba muy liada, porque era algo nuevo para mi. Había trabajado en la última serie de *Babar*, y antes fui ayudante del editor de *TnT*. Tenía que aprender mucho sobre los dibujos animados!»

Fordham tamborilea los dedos sobre su grabadora, pensativa. «Llegan muchos guionistas diciendo que pueden escribir para animación, ya que sólo son dibujos

animados. Trato de dar oportunidades a los escritores jóvenes siempre que puedo, pero la animación es una cosa muy especializada. Es más duro que escribir acción real. Hay ciertos tipos de gag que sólo pueden hacerse de forma determinada. Por ejemplo, los libros están llenos de persecuciones, pero ¿cómo ruedas persecución tras persecución haciendo que parezca algo nuevo?»

«Esta serie es particularmente difícil de escribir. Estamos muy marcados por los libros, muchos de los cuales tienen guiones muy complicados. Trato de simplificarlos, no tengo más remedio, pero sin perder el hilo.»

Fordham saca un ejemplar de *Tintín en el país del oro negro*, y lo hojea. «Lo que hacemos en libros con argumentos tan complejos como éste es eliminar la parte secundaria del guión. Simplemente, no tenemos tiempo. También hemos de abreviar el diálogo. No queremos bustos parlantes. Puede que la audiencia sea sofisticada, pero son niños. No podemos hacerlo tan duro como en los libros. Los episodios son muy cortos.»

Sólo dos de las trece aventuras de sesenta y dos páginas de Tintín (*El tesoro de Rackham el Rojo* y *La estrella misteriosa*) serán rodados como episodios en una sola parte. Las otras aventuras, que serán adaptadas en dos partes, son *El cangrejo de las pinzas de oro*, *El secreto del unicornio*, *Los cigarros del faraón*, *El loto azul*, *El asunto Tornasol*, *La oreja rota*, *El cetro de Ottokar*, *Tintín en el Tibet*, *Vuelo 714 para Sidney*, *Tintín en el país del oro negro* y *Tintín y los pícaros*. «Escribimos los episodios como bloques de 22 minutos. Así podemos hacer que el primero llegue a un fin aparente, y comenzar el segundo episodio con Tintín recordando, para retomar la historia. Luego podemos estrenar los capítulos en cualquier orden. Además, se han modernizado los libros. Hemos tenido que ponerlos al día, principalmente en sus diálogos. La mayoría de los libros fueron escritos en la década de los cuarenta, y el diálogo suena muy retorcido hoy en día, especialmente el de Tintín. Dice cosas como: "Oh, creo que deberíamos seguir con esta investigación y continuar buscando, Milú." Hacemos que suene más tipo años 90. "Vamos a investigar! Adelante!" Usamos contracciones, así es como habla la gente hoy en día.»

Fordham dice que la violencia intrínseca de la serie se tratará con mucho cuidado al adaptar el material para los niños. «La gente muere en los libros, o la golpean con saña. Lo montamos de tal forma que cuando golpean a alguien en la cabeza ves cómo baja el palo, pero no ves el efecto. Nadie muere en estos capítulos excepto cuando lo pide el guión. Cuando podemos, hacemos que queden heridos. Además, los buenos de los años 90 no pueden beber ni fumar como lo hacían en los años 40. Es mal ejemplo para los niños, y lo rebajamos un poco. Los buenos son muy buenos, y los malos muy malos. Haremos dos versiones de cada episodio, una para el Family Channel (canadiense), y otra para nuestros clientes. El Family Channel no quiere que haya ninguna referencia ni al alcohol ni a la bebida. Para la versión del Family Channel de *El cangrejo de las pinzas de oro* (cuyo tema es el contrabando de droga), utilizamos la palabra diamante. Así, en vez de contrabandistas de droga tenemos contrabandistas de diamantes. En los diálogos, casi no se habla de drogas, y lo fotografiamos de manera que nunca se vea en primer plano. Todo lo demás es perfectamente coherente con los libros.» Los libros de Tintín, creados por el dibujante belga Hergé, han sido muy populares entre el público adulto durante muchos años. Tienen estilo, pues son sofisticados, ágiles, y suceden en lugares exóticos, tratados desde un punto de vista de inocente nostalgia. El dibujo está lleno de datos históricos, geográficos y técnicos. Fordham no tiene miedo de modificar el proyecto para que se adapte mejor a la audiencia infantil.

Fordham promete que la serie de dibujos animados será más ágil que los libros de Hergé.

«En primer lugar, todo el mundo puede sentirse identificado con el personaje de Tintín. Es un crío, pero no sabemos qué edad tiene. Puede hacer cosas que hacen los adultos, como pilotar coches o aviones, pero no tiene la restricción de los padres. Esto es la mitad de la gracia. Damos más importancia a su trabajo que la que daba el libro.»

Es periodista. Esto da una razón de ser a sus aventuras. Va a la caza de la noticia. El presidente de Nelvana, Michael Hirsch, apunta que Tintín nace en 1919 en un tebeo, *Le Vingtième Siècle (El siglo veinte)*. «Los originales eran cómics, la base natural para ser adaptada a animación.»

Fordham añade: «Puedes leer esos libros como sátira política, pero en el fondo son acción y aventuras. A los críos les encanta esto. Puede que no pillen las sutilezas, pero serán capaces de seguir la historia. Son los buenos contra los malos, con peleas y persecuciones entre medio. Los adultos hallarán más cosas. Además, no utilizamos todos los gags. La gente que leyó los libros cuando eran niños verá la serie, a ver si la hemos cambiado mucho, a

«Ir solo a un crucero es sólo una de las cosas de adultos que hace Tintín, y que entusiasman a los niños», dice Fordham.

ver si hemos sido fieles con la historia original, y lo hemos sido. Creo que podemos llegar a una audiencia muy variada.»

«Dibujamos la serie según la moda de la época. Tintín no ha cambiado. Los trajes de época son correctos. Los teléfonos son modelo años cuarenta, y también los coches. Los malos llevan sombrero. Es una época más inocente. Como tratamos de imitar el estilo de dibujo de Hergé, podemos inspirarnos en lo que ya tenemos. En las escenas de la jungla, por ejemplo, reaparecerán los cocodrilos y las serpientes.»

«Hemos eliminado algunas cosas que hoy en día se considerarían racistas. Por ejemplo, en *La oreja rota*, Tintín se disfraza de negro tipo Al Johnson para entrar como cocinero en un barco. Hoy en día, esto se consideraría ofensivo. Tintín es muy respetuoso con otras culturas. Es muy educado, y siempre trata de seguir sus costumbres. Conservamos esto.»

«Adaptamos viejos clásicos . Los libros tienen más de sesenta años. Somos tan sensibles con ello como podemos, y creo que gustará a todo el mundo.»

«Hernández y Fernández aún son ingleses –explica Fordham– y los personajes hablan en el acento del país al que pertenecen, especialmente los malos. Mantenemos al personaje del Capitán Haddock, a pesar de su alcoholismo. En la serie, Tintín le reforma, y él abjura del alcohol, a pesar de que en los libros siempre intentaba tomar un traguito. Generalmente, esto no es demasiado importante en relación al guión, y lo eliminamos para ahorrar tiempo. De hecho, Haddock es mi personaje favorito. Es impetuoso, y lanza terribles retahílas de insultos a todo quien se cruza en su camino. Puedes divertirte mucho con él. Es un gran personaje. Tintín es de cartón. Haddock le trae a la vida, dándole algo con lo que reaccionar»

«Nelvana se interesó inmediatamente cuando Elipse Programmes de París presentó el proyecto Tintín. Eran nuestros coproductores en *Babar* y *El oso Rupert*, lo que nos hizo mirar al proyecto con buenos ojos. Además, hemos sido fans de Tintín durante muchos años. Los libros de Tintín son clásicos del cómic. Los fans del mundo del cómic son conscientes de la calidad de su dibujo, y de su lugar en la historia del cómic. Nos fascinó. Habíamos tenido un éxito increíble con *Babar* (Nelvana adapta actualmente *Chester Cheetah*, para la TV por cable Fox), y pensamos que podíamos hacer lo mismo con Tintín. Es un reportero con buenos modales: Tintín no se parece en absoluto al prototipo de superhéroe. No es ni una Tortuga Ninja ni un G.I. Joe. Basado en una Europa anterior a la de la Segunda Guerra Mundial, carece del carisma espacial de Droids o de la mundología alien de Alf. Sin embargo, Nelvana está segura de que un Tintín en dibujos animados será todo un éxito televisivo.»

«Ya tenemos un nombre. Somos líderes en llevar personajes clásicos a la pantalla, y nuestra única competencia es Disney. HBO, que emite *Babar*, estaba interesado en otro producto de similares características. Nuestro Tintín cumple sus requisitos. No va a ser parte de la programación del sábado por la mañana. HBO los va a emitir a otras horas, como hizo con Babar. Lo mismo vale para el Family Channel canadiense. Y además, se venderá en vídeo.» Coproducir Tintín a través de dos océanos y en tres continentes ha tenido sus dificultades. Hirsch afirma que no hubo problemas de colaboración con el equipo francés. «Los franceses habían nacido con el personaje. Para nosotros, fue un proceso de educación. Hemos trabajado juntos tres o cuatro años, y se tiene una buena comunicación. Entre el estudio francés y el nuestro trabajan en Tintín unos doscientos animadores, con lo que siempre estamos viajando y visitándonos para asegurarnos que todo el mundo entiende cuál es su trabajo. Además, tenemos un miembro de nuestra empresa en Francia, Ray Jaffelice, el director de la primera serie de Ewoks. Ellipse y nosotros somos socios de unos estudios en Francia, Le Studio, que también colabora en Tintín. Los franceses hacen los fondos y la animación, y las poses intermedias: el coloreado y la fotografía se hacen en Corea.»

Hirsh indica que se tardan nueve meses en completar cada episodio, con un presupuesto aproximado de 400.000 dólares (más de cuarenta millones de pesetas). «Una producción para el sábado por la mañana tarda en producirse unos seis meses. Esta producción es de alto presupuesto, y gran calidad. En Canadá o Francia se tarda algo más en hacer las cosas.»

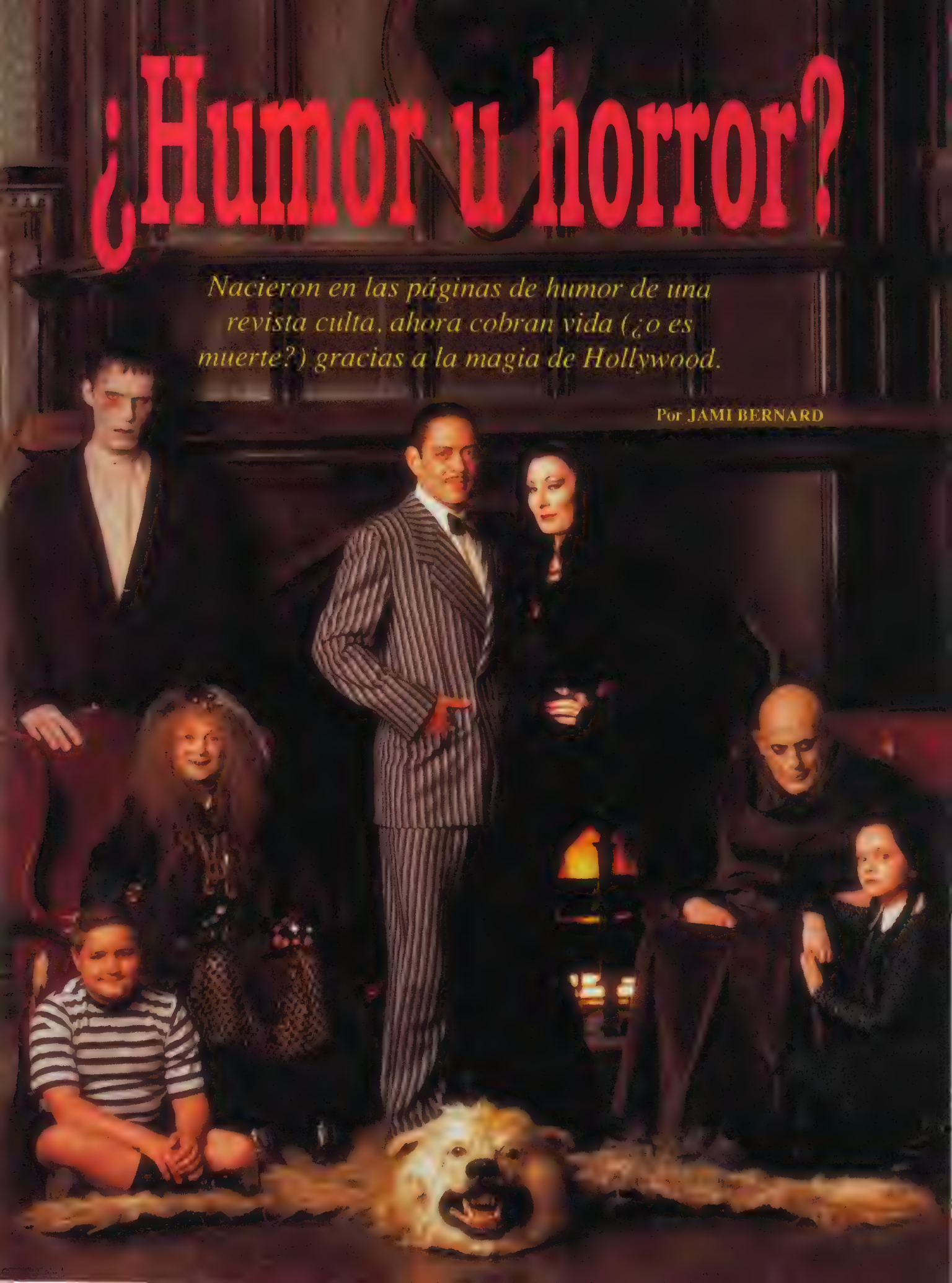
Tras siete meses de trabajo, los sentimientos de Fordham han cambiado. «Da miedo trabajar en algo así, pero es muy excitante. Me encanta. Trabajar en Babar aún daba más miedo, pues era llegar a una serie ya establecida tras 55 o 56 buenos episodios ya en la calle. Aquí llego al principio. Puedo poner mi firma.»

Dennise Fordham cree que la mejor manera de complacer a la audiencia es complacerse a sí misma. «Si yo fuera una niña, esto sería lo que vería. Siempre preferí las series basadas en humanos que las de animales cuando crecía. Especialmente me gustaba Tintín, que no era un adulto pero podía hacer cosas de adulto. También gustará a otros niños.» CS

¿Humor u horror?

Nacieron en las páginas de humor de una revista culta, ahora cobran vida (¿o es muerte?) gracias a la magia de Hollywood.

Por JAMI BERNARD



Cosa tiene muchos ases en... la manga a la hora de jugar al ajedrez con Julia.

La película empieza a vista de pájaro: la familia Addams vierte un humeante caldero de alquitrán sobre un grupo de cantores de villancicos, que andan de casa en casa, pidiendo aguinaldo. A los espectadores estadounidenses, quizás esto les recuerde el humor negro de un autor de chistes llamado Charles Addams... Efectivamente, esta película se inspira directamente en su obra.

Son tenebrosos, espectrales, misteriosos, como sus progenitores de papel, pero esta familia Addams vive en otra onda que la otra familia que, con su mismo nombre, estuvo en antena dos temporadas a mediados de los 60. Aunque era todo lo sofisticada que pueda ser una comedia de la tele, la versión televisiva también tenía muchas escenas de humor ramplón y situaciones grotescas. La versión para la pantalla grande, que ha sido realizada por la Paramount, y se estrenará en los EE.UU. en Navidades, es más urbana, más orientada a los personajes, pero, aún así, llena de «gags» visuales.

Carel Struycken amenizando las veladas de la familia Addams, de la que es el mayordomo.

Los nombres se mantienen, incluido el de la propia familia, como homenaje al dibujante cuyos morbosos personajes alegraron las páginas de la revista *New Yorker* durante décadas. La TV ayudó a dar a conocer los nombres de estos peculiares seres, que, veinticinco años después, aún acuden a la memoria de quien pudo verlos en la pequeña pantalla. Ella es Morticia, vestida con un largo traje negro, pálida como un cadáver; él es Gómez, el apuesto y bigotudo cabeza de familia; los niños, Pugsley y Wednesday, pequeños monstruitos cuyas mascotas jamás serían aprobadas por un padre decente; Lurch, el mayordomo, con sus ojos de zombi y especialista en dar la murga con el órgano; la peluda Prima Eso, y la mano sin cuerpo llamada Cosa. Todos han vuelto para convertirse en estrellas de

la pantalla. Anjelica Huston, con su aire de nobleza, interpreta a Morticia, mujer devota del cuidado de su planta carnívora, Cleo.

Raúl Julia *(Presunto Inocente)* es el aristocrático pero divertido Gómez; en otra familia, Gómez se hubiera dedicado a jugar al polo, pongamos por caso, pero, en el seno de los Addams, sus aficiones favoritas son descarrilar trenes de juguete y hacer esgrima con su nutrida colección de sables.

Carel Struycken *(Twin Peaks)* es Lurch, y Christina Ricci y Jimmy Workman son los hermanos Addams. La gran sorpresa del reparto es sin duda el espigado Christopher Lloyd, en el papel de Fester, un personaje que la gente recuerda con las orondas formas de Jackie Coogan en la TV.

«Sospechamos que era muy delgado para el personaje –admite el director Barry Sonnenfeld–. Pensábamos en alguien más "redondito"; hablé al respecto con Danny DeVito, pero no le interesó. Volvimos con Lloyd, y le hicimos pruebas con protésicos y sin ellos. Intentamos redondearle más la cabeza, pero parecía que se había escapado del reparto de Dick Tracy. Así que, dos días antes del rodaje, decidimos afeitarle la cabeza y darle un traje con relleno.»

Los Addam están encantados con el regreso de Fester pero ¿es él en realidad?

Ha habido otros muchos dilemas en el «casting». Aunque Sonnenfeld y el productor Scott Rudin estaban seguros de que querían a Anjelica y Raúl en los papeles principales, quedaba el problema de la Cosa. En la serie de TV, Cosa suele estar metida en una caja claveteada, de la que sólo sale para contestar el teléfono o peinar a Morticia. «Pero nuestros guionistas decidieron sacar a Cosa de la caja, y hacer que se paseara por el decorado. Cosa participa así mucho más. Hay una escena que va a ser muy buena, y que aún no hemos rodado. Se trata de la típica situación de "Lassie vuelve a casa", en la que Cosa ha de ir a buscar ayuda y hace auto-stop. Al final, consigue agarrarse al parachoques de un coche.»

Para que Cosa sea capaz de tales proezas, el equipo ha utilizado una técnica especial que permite «borrar» al resto del actor de escena. «Tenemos también manos controladas por radio que corren. Para elegir a Cosa se pensó en un mago, y Sonnenfeld se vio rodeado de prestidigitadores ensayando trucos para matar el rato.

«El problema es que los magos están entrenados para hacer movimientos falsos con los que engañar al ojo, y nosotros queríamos una Cosa mucho más grácil.»

Tanto Sonnenfeld como el encargado de efectos especiales estaban desolados... hasta que llegó la inspiración: ¡Un mimo!

La familia Addams original.

Los Addams y todo su malvado arte: Charles Addams/1985 Pocket Books Edition

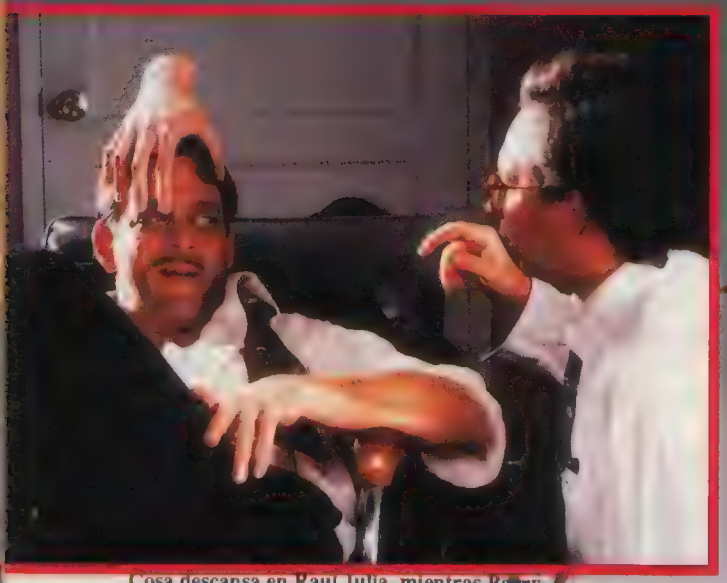
Así que los magos dieron paso a los mimos. «Juré que si alguien me sonaba el número de la pared de cristal, ni siquiera lo entrevistaba...»

Pero los mimos tampoco funcionaron, así que al final, se eligió a un mago que sonía posibilidades, Christopher Hart. «Sus dedos son largos y amenazadores, y le da a Cosa una personalidad específica, cierta precisión.»

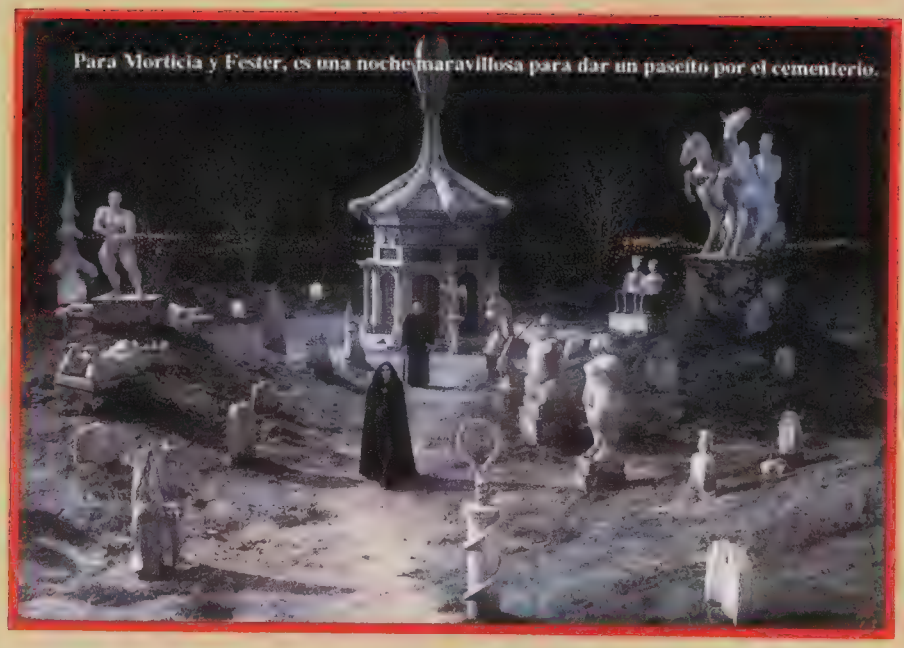
Scott Rudin parecía entusiasmado a hacer este filme de pequeño, hasta construyó una maqueta con sosa la familia Addams. Para la película, sin embargo, tuvo que trabajar mucho más, basándose en los dibujos originales. «Le aseguré personalmente a Charles Addams de que la película sería menos dispersa, más sustancial que la serie de TV, menos chocarrera. La serie estaba bien, porque nos ha ayudado a ser conscientes de la audiencia que queremos. Pero si simplemente hubiéramos querido explotar el nombre, no habríamos tenido ni los actores ni el guión... ¡Que se suponía que ascendía a más de veinticinco millones de dólares!»

Entre las imágenes de la película podrán reconocerse muchas escenas familiares del original: Fester proporcionando alimentación intravenosa a las plantas o los críos que vuelven a casa metidos en jaulas.

Sonnenfeld, cineasta que ha trabajado en películas como *Raising Arizona* y *Muerte entre las flores* con los hermanos Coen, y fue responsable de *Mi novia es un extraterrestre*, debuta como director con esta cinta. Le enviamos el guión, y no le gustó, porque nunca había sido un fan de la serie de TV. «Sus bromas eran muy rumplemas, demasiados "gags" visuales.» Pero Rudin le convenció: «La mejor manera de librarte de algo es aceptarlo, porque cuanto más me cerraba, más me llamaba Scott para darme la tabarra. Una vez



Cosa descansa en Raúl Julia, mientras Barry Sonnenfeld discute con él una escena.


Para Morticia y Fester, es una noche maravillosa para dar un paseíto por el cementerio.

tomas diarias, ves que el cámara piensa que su enemigo es el foco, y el técnico de sonido cree que es el ruido. Richard MacDonald, el diseñador de producción, cree que la culpa es de la aristocracia británica.»

MacDonald es el curtido diseñador de docenas de películas, incluyendo *La casa Rusia* y *Jesucristo Superstar*. El fue el encargado de darle vidilla a la tétrica casa de los Addams.

«En realidad son aristócratas. No se trata de una cuestión de fortuna, a pesar de que la tengan. Están establecidos y más allá de la crítica, como los aristócratas. Creen que lo que ellos hacen es lo correcto, el derecho divino de los reyes, así que son consecuentes en su estilo de vida. Aunque la casa se cayera a pedazos, a ellos no les faltaría de nada.»

una película de entretenimiento, muy divertida, y, en un nivel subsconciente, la demostración de que el inconformismo puede ser bueno. Habla de buenas y malas familias. Lo que hace únicos a los Addams es su relación con los hijos, que son libres de hacer lo que quieran. Pueden matarse o envenenarse entre así, y la familia se lo permite.»

En una escena, Wednesday persigue a su hermano con un sable, y Morticia la amonesta: «No uses eso con tu hermano, cariño.» Y le da un hacha.

Rudin asiente. «Es una gran familia, de la que a todos nos gustaría formar parte.»

«Los actores siempre creen que la película se revuelve contra ellos –dice Sonnenfeld–. Pero cuando repasas las

Lurch atiende a un invitado a la fiesta.

Fotos de la Familia Addams: Melinda Sue Gordon

Cuando Morticia habla en francés, Gómez cae rendido a sus pies.

Y eso es lo que parece ocurrir con los estudios donde se está rodando la película... El set principal está emplazado en el estudio 3-8 de los Hollywood Center Studios, los antiguos Zoetrope Studios donde Ford Coppola rodó *Corazonada*... lo que ayudó a llevarlos a la ruina. Ahora están en alquiler, y la familia Addams está ocupando al menos tres de ellos.

En el estudio 3-8 tenemos la grande y amenazadora fachada de la casa. Aquí tenemos el tejado desde el que los desdichados pedigüeños reciben su baño de alquitrán, y el gigantesco arco que da entrada al salón principal. Lo que no está allí es el cementerio familiar, ni el pantano que rodea la casa, ni

No hay nada mejor que un cuento antes de irse a la cama, sobre todo si lo cuenta el tío Fester.

Todas las fotos de The Addams Family: © 1991 Paramount Pictures

el Packard de 1932 del que Lurch es chófer.

Saliendo a la derecha tenemos el comedor: en su gran mesa es donde Gómez suele montar sus catástrofes ferroviarias en miniatura, pero el tren está ahora guardado, esperando su momento. Al lado de la chimenea, hay un montón de trenes de juguete rotos.

Junto al comedor encontramos el invernadero de Morticia, donde no crece nada verde. Hay ramas, oscuras y retorcidas, y una colección de plantas carnívoras y violetas africanas, aunque Cleo, la favorita, aún no se ha instalado en el decorado. Cleo tiene diferentes tamaños, según la necesidad de la escena, y por aquí cerca ronda una Cleo pequeñita. Lurch suele tocar en un órgano de verdad que hay al lado del comedor: un cartel de atención avisa que se está rodando allí en este preciso momento. Una consola llena de luces reposa junto al órgano, y parece totalmente fuera de lugar en el tétrico desorden de la mansión Addams.

Mas allá del escondite de Lurch hay una gran biblioteca, con pasadizo secreto y todo, uno de los muchos que hay en el decorado. El del comedor lleva a las mazmorras, donde hay un río subterráneo que Gómez suele aprovechar para pasear en góndola, y donde su hermano mayor Fester tenía instalada, en otros tiempos, la cámara de torturas.

El diseñador de producción Richard MacDonald opina que la familia de Morticia es muy aristocrática.

En la biblioteca esta sentada la abuelita (Judith Malina), que intenta averiguar dónde ha estado Fester metido durante los últimos veinticinco años. De hecho, gran parte del argumento de la película se centra en el regreso de Fester. ¿Es de verdad el auténtico Fester, el que desapareció en el Triángulo de las Bermudas, o es un timador que intenta hacerse con la fortuna de los Addams? Otras habitaciones de Casa Addams incluyen el cuarto de juegos de Gómez, con un caballo de juguete a tamaño natural y su colección de ar-

Gómez se entrega a su muy especial afición ferroviaria.

A juzgar por la habitación de Pugsley, se puede aventurar que los accidentes de tráfico son numerosos en la barriada de los Addams.

mas, y la galería de retratos, ornada por pinturas a tamaño natural de los ancestros de la familia. Estos, todo sea dicho, se parecen sorprendentemente a Raúl Julia. «El cine requiere más detalle que la TV –aclara MacDonald, que hizo copiar obras auténticas para crear esta galería de retratos–. Tenemos que dar autenticidad, un aire de realidad vaga. Escogí varios cuadros famosos, los puse juntos, e hice que dos pintores del equipo los copiaran; luego se envejecieron para dar con el efecto deseado. Es un buen trabajo para un artista. Tienes que hacerlos reales, igual que los Addams; si no, parecerán un grupo de fenómenos escapados de un circo.» En otro plató está el enorme decorado del salón de baile, donde se está rodando estos días la «piece de resistance» de la película. Está lleno de andamios, para que los obreros puedan dar los toques finales. MacDonald ha pintado dos grandes murales: uno lleno de hadas, al estilo del siglo XIX, y otro que muestra el colapso de la civilización.

En este escenario, setenta y cinco extras vestidos con trajes especiales apoyarán a todo el reparto. «Es una escena de compleja producción, en la que Raúl Julia se desmarca con un canción de cuatro minutos y que acaba como *Sopa de ganso* de los hermanos Marx. La película se detiene literalmente, mientras Raúl baila y ejecuta un número de lanzamiento de cuchillos contra Fester. Hay una toma, desde el punto de vista del cuchillo, directo a la carótida de Fester, que hará temblar a los ejecutivos del estudio.»

Alguien nos asegura que Fester y Gómez bailarán la «mamushka», un baile cosaco con cuchillos.

Un decorado que no está aquí es el de la cocina, cubierta de telarañas, donde la abuelita prepara extrañas pociones. En otro plató tenemos el segundo piso, completo, de la mansión Addams, sembrado de rieles para desplazar la cámara por los dormitorios. Está a oscuras, porque hoy no se rueda allí; aún así, pueden verse las numerosas señales de «Stop» que Pugsley ha robado para decorar su habitación. (De vez en cuando se podrán oír afuera las colisiones de los coches originadas por la manía del niño.) Pugsley tiene también un acuario que llega hasta el techo, lleno de tiburones y pirañas, y una colección de animales disecados.

Los Addams han mantenido tal y como estaba la habitación de Fester, antes de su desaparición, incluso la cama deshecha. Hay diversa parafernalia de retortas, probetas y material químico, llenos de telarañas.

Como que Sonnenfeld empezó como cámara, le gusta hablar de *La familia Addams* desde este punto de vista. «La naturaleza del filme requiere un cierto estilo visual. Las lentes de gran angular son mucho más divertidas que las lentes telescópicas: son más elegantes, pero esta película tiene que ser divertida. Los Addams pedían a gritos grandes angulares. Todo el mundo esperaba que escogiera a un cámara nuevo, pero elegí a uno mejor que yo: Owen Roizman, cámara de *French Connection*.»

Por desgracia, Roizman tuvo que dejar el rodaje a la mitad, así que Gayle Tattershall se hará cargo del resto de la película.

Con respecto a los actores, Sonnenfeld opina: «Es la peor parte de la dirección. Pero he tenido mucha suerte, de estar tan verde y ser tan chistoso como persona, que todo el mundo se ha volcado para ayudarme. Quizá no hemos sido tan exigentes como Anjelica esperaba, o nos hemos pasado a gusto de Raúl, pero todo ha ido muy bien. Solía discutir con Rob Reiner, con el que trabajé de cameraman en *Cuando Harry encontró a Sally* y *Misery*, sobre que el trabajo de un director está medio hecho si cuenta con un buen reparto. Yo decía que el 95 por ciento, él, que el 97. Con sólo tener el reparto, yo ya he tenido resuelta la papeleta.»

«El mayor problema es tener que tomar cientos de decisiones al día que no tienen mayor importancia, pero que en conjunto sí la tienen. La mayor parte del día me la pasaba diciendo "Sí, pondremos cinco o seis cubiertas de libros; no, no, que no se vean los lomos, sí, sí, tienen que ser verdes y no rojas", y responder millones de pequeñas preguntas que son muy importantes para la gente que las hace. Toda pregunta tiene la misma importancia. Creo que el arte del buen director consiste en que no importa en lo que digas, siempre que des una respuesta.» CS

Leyendas del Príncipe Valiente

El héroe de Hal Foster recibe un nuevo enfoque en los dibujos animados.

Por Dan SCAPEROTTI

Nació el 13 de febrero de 1937, cuando el King Feature Syndicate lo publicó por primera vez. *El príncipe Valiente* de Harold Foster es una de las tiras de cómics más longevas y aventureras de todas las publicadas en los dominicales a color. Foster, que se inició profesionalmente con Tarzán, continuó con el Príncipe hasta que 1789 páginas después, en 1971, se retiró y lo dejó al cuidado de John Cullen Murphy.

Al iniciarse su leyenda, el depuesto rey de Thule acaba de escapar de su país en compañía de su esposa, su hijo (nuestro héroe) y unos pocos seguidores. Juntos, llegan a las costas britanas, donde se encuentran con fuerzas hostiles. Al final, los refugiados obtienen una isla en las marismas, donde instalarán su hogar.

El Príncipe Valiente se encuentra con una bruja que le predice muchas aventuras. Conocerá al rey Arturo y a su esposa Ginebra, pero Valiente está inquieto. Su oportunidad se presenta cuando sir Lancelot le propone convertirse en uno de los caballeros de la Mesa Redonda. Lo logra, y es protegido de una maldición por el mago Merlín. Cuando no está atareado con alguna búsqueda o misión, Valiente anda tras la dama de sus sueños, Aleta, "la reina de las Islas de la Niebla", con la que más tarde se casará. En sus aventuras en el cómic, Valiente recorre toda la Tierra, incluido el Nuevo Mundo (Norteamérica).

Mientras que muchas de las tiras contemporáneas de Valiente se abrieron camino hacia otros medios, el príncipe siempre fue ignorado por la radio. Esto fue hasta 1954, fecha en la que Henry Hathaway filmó la película *Príncipe Valiente*, protagonizada por Robert Wagner. Ahora, tras más de cincuenta años de su nacimiento, el joven vikingo se apresta a hacer su debut en TV. La serie de animación *La leyenda del príncipe Valiente* se estrenará en el Family Channel norteamericano este otoño.

Bill Miller, presidente de Hearst Entertainment Distribution (los dueños de la King Feature), otorgó el trabajo de adaptación televisiva a David Corbett, que andaba produciendo *Beetle Bailey* y *Blondie* –otros dos personajes de la King– para la CBS. Corbett admite que la tira original ha sido alterada. «Hemos cambiado la estética para hacer la serie algo más moderna. Al mismo tiempo, rendimos homenaje al arte maravilloso de Hal Foster. Su habili-

El productor David Corbett asegura que Valiente no se enfrentará a dragones ni dinosaurios en sus aventuras, pero no le faltarán los problemas.

dad para el dibujo estaba muy por encima de la de sus coetáneos.»

Tras un año y medio de postproducción, la serie estuvo lista para filmar en julio del 90.

«No queríamos limitarnos a darle animación a la tira. Muchas de las historias de Foster son largas, muy largas, y no podíamos sacar guiones de ellas. Pero el cómic original es tan rico en ideas maravillosas, que no tuvimos problema alguno. Los temas que trata son tan universales que todo el mundo se identifica con ellos.»

Los productores se enfrentaron al dilema de introducir elementos cinematográficos en la serie sin desagradar a los seguidores del original. «Nuestro desafío era producir una serie que no fuera infantil.»

Cuando la audiencia familiar es el objetivo del productor, los elementos fantásticos se quedan por el camino. Valiente no pelearía contra gigantes o dinosaurios. «Aquí nada es fantástico: Merlín no es capaz siquiera de convertir en ardillas a las personas. No hay monstruos en el castillo, todo es muy realista. Tenemos que llevarlo todo a un nivel en el que no hay soluciones de guión fáciles. El eliminar lo fantástico ha obligado a los creativos a estrujarse un poco más la cabeza.

La idea original también ha sido alterada un poco. Tras el exilio de Valiente y su familia, el joven príncipe sueña con Camelot, con Arturo y con ser caballero. Valiente cree que Arturo le ha convocado para que sea caballero de la Tabla Redonda. Este es el afán del príncipe, y pasan varios episodios hasta que llega a la afamada corte. Camelot no aparece hasta la sexta entrega.

La tira se ha adaptado a un formato de dibujos animados muy real, con mucha sensiblidad y un uso inteligente de los medios de los que se dispone. «Son los mejores guiones para TV que he leído nunca. La mayor dificultad era ponerlos a un nivel comprensible para un niño y atractivo para todo el mundo.»

«Tuvimos un par de guionistas que dijeron haber deseado siempre una oportunidad para crear material artístico maravilloso. Cuando vieron la oportunidad, fueron incapaces de aprovecharla y tuvieron que volver a *Los Pitufos*. Estaban desolados.»

El personaje del príncipe Valiente ha sido cambiado, mientras que Arturo, Ginebra y Merlín (aunque desprovisto de algunos de sus poderes) son similares. Val ha sido rejuvenecido, dieciséis o diecisiete años, y el diseño ha sido alterado en algunas partes. Nada de pelo al estilo paje. Ni rastro de la hermosa Aleta. Al parecer, un interés amoroso estorbaría la relación de Valiente con los dos nuevos personajes que le acompañan. Uno es Arn, un campesino amigo del príncipe. En el cómic, Arn es en realidad el hermano mayor de Val. El Arn de la TV odia a los vikingos, porque trajeron la muerte y la ruina a su familia; claro que se ve obligado a enfrentarse a sus propios prejuicios cuando un vikingo le salva la vida.

La acción de *Príncipe Valiente* es como la de una película.

El otro nuevo personaje es Rowanne. Incluido para la audiencia femenina, esta chica de dieciséis años está más adaptada a los 90 que la nueva lady Marian de *Robin Hood, príncipe de los Ladrones*, por poner un ejemplo. Experta tiradora, Rowanne ama la aventura y sueña con convertirse en la primera mujer armada caballero.

¿Será *Príncipe Valiente* otra aséptica adaptación a los dibujos animados de un gran cómic? «Oh, no –dice Corbett– Tenemos muchas batallas, algunas marinas. Hemos hecho algo sin precedentes. El toque dramático de esta serie no lo posee ninguna otra de animación. Hemos hecho que Valiente vaya madurando en las trece horas de serie que llevamos terminadas. Se va transformando del arrogante príncipe exiliado al líder de todo un ejército.»

Según el productor, el formato mismo de la serie es atípico. «No tenemos esa mentalidad de "alargarlo todo hasta al final". No hay personajes dando saltos de alegría dos episodios seguidos porque han matado a un monstruo. Tenemos asesinatos misteriosos, y problemas sociales. Los misterios no se resuelven forzosamente al final del capítulo; te quedas en la duda de qué pasará con ese personaje, y aparecerá de nuevo cinco o seis episodios después.

Corbett compara el formato de Príncipe Valiente con la Ley de los Angeles. Después de una hora de diversión, quedan todavía muchos cabos sueltos. Uno de estos conflictos aparece en el primer episodio, cuando Val deja su hogar. Aunque tiene la bendición de su madre, el padre no aprueba que se vaya. Esa diferencia entre padre e hijo no se resolverá hasta el séptimo capítulo.

En otro momento, el barón Duncan comete un asesinato y es juzgado en la corte de Arturo. Como las pruebas no son suficientes como para condenarle, se le declara inocente. Arturo sabe que es culpable, y quiere verle castigado. El asesinato no es resuelto, y Duncan volverá a aparecer varios episodios más tarde.

Los capítulos, especialmente aquellos que incluyen batallas, han sido diseñados para ser muy coloristas y muy grandes en escala. El primer episodio empieza con una escena de batalla que dura nueve minutos y medio. «Es increíble. El ejército ocupa toda la colina. La gente del castillo se apresta a defender sus vidas. Donde se ha puesto mucho énfasis es en los fondos. Hemos usado pinturas renacentistas y acuarelas al estilo de Winslow Homer como referencia, para tener dramáticos puntos de luz. No hemos sobresaturado tampoco la pantalla de color. Es muy cinematográfico, pero muy hermoso.»

Con financiación y acuerdos de distribución europeos, y la compañía Sei Young de Corea haciendo la animación, *La leyenda del príncipe Valiente* es una producción internacional. Corbett, sin embargo, controla los aspectos creativos, manteniendo el tono y el look de la serie desde su oficina de Los Angeles. Asimismo, es en California donde se concentra el equipo creativo y de doblaje. Pero se hacen más cosas fuera.

«Los colores y la estética de la serie fueron decididos aquí. En cada episodio, necesitamos más de diez fondos completos. Cinco o seis de estos son los más importantes, y se envían a Francia para hacer. Gran parte de la postproducción ha sido hecha allí.»

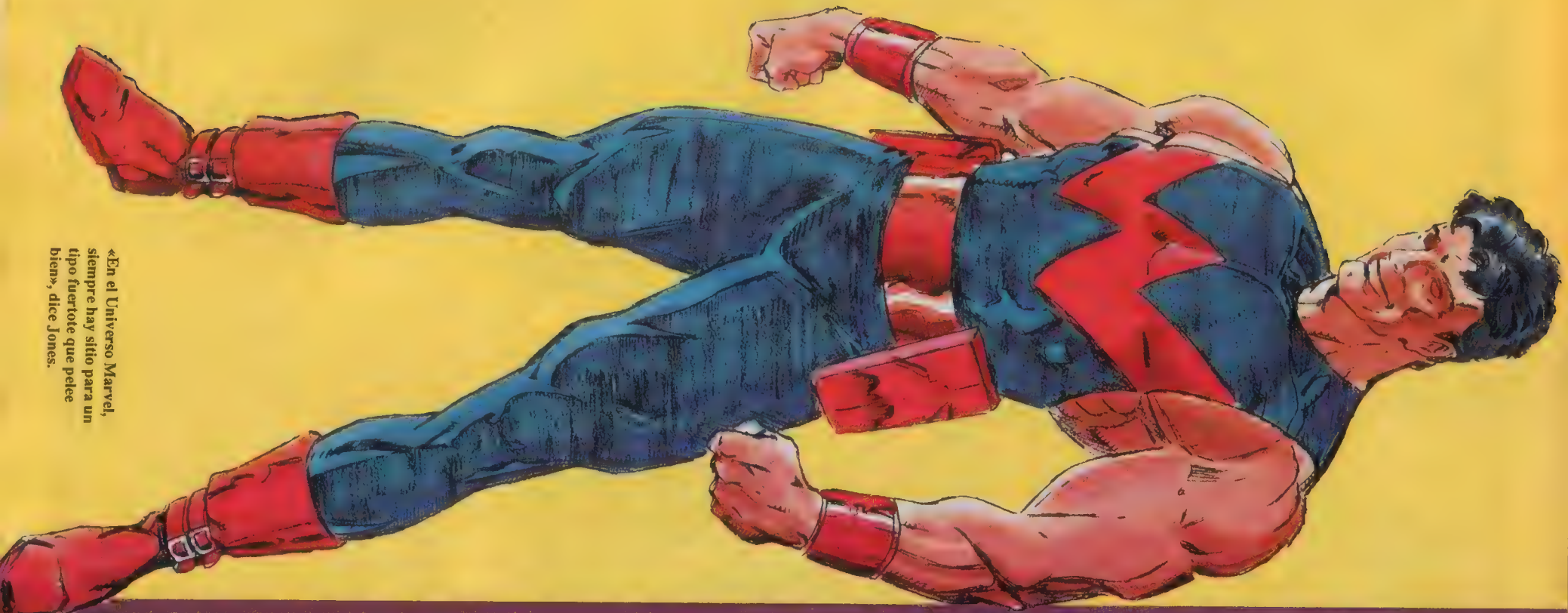
Aunque el estilizado diálogo de Harold Foster ha sido simplificado en aras de la claridad, se ha evitado la jerga habitual de los dibujos animados.

«Nadie dice aquí "tío". No se trata de jerga actual, sino de reflejar una manera histórica de hablar. Hay dialectos y formas de expresarse: Arn habla de manera distinta que Valiente, puesto que es más humilde.

»El príncipe Valiente tiene su propia voz, y, desde luego, no es la de una tortuga Ninja.» CS

Todas las fotos de Prince Valiant por cortesía de Family Channel.

Muchas de las secuencias de la serie son «épicas», asegura Corbett.



«En el Universo Marvel, siempre hay sitio para un tipo fuertote que pelee bien», dice Jones.

El superhéroe que murió una vez desea ganarse la inmortalidad como estrella de la pantalla grande.

Por T. L. JOHNS

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

Jeff Johnson espera que el *Hombre Maravilla* tenga muchas escenas de lucha para poder divertirse con ellas.

Todo el arte y personajes de *Wonder Man*: TM y © 1991 Marvel Entertainment Group.

Lleva mucho tiempo dando vueltas por aquí, a pesar de que le conocemos poco. Las preguntas se suceden a su paso. ¿Está muerto? ¿Vivo? ¿Es humano? Es un héroe afamado y poderoso, cuyo único anhelo es la vida sencilla de una estrella de cine.

Es el *Wonder Man (El Hombre Maravilla)*, un tipo que lleva varias décadas vagando por el Universo Marvel, y que ahora debuta en su propia serie mensual en USA. Los encargados de regir su destino serán el editor Fabian Nicieza, el guionista Gerard Jones y el dibujante Jeff Johnson.

El *Hombre Maravilla*, alias Simon Williams, apareció por vez primera en *Los Vengadores* hace veintisiete años: sin embargo, se ha escrito muy poco sobre él. Apareció en el *Marvel Spotlight*, protagonizó un especial a mediados de los 80, y se le suele ver de vez en cuando alineado con los *Nuevos Vengadores*. Quizás ello sea debido a lo confuso de su origen y a personajes parecidos, como la *Visión*, que aparecen junto a él.

«Es un personaje que ha cambiado tanto, que el personal apenas ha tenido ocasión de fijarse en él», nos comenta Jones, todo un experto remozando viejos personajes del cómic. Su breve *El Diablo*, la nueva versión de *La Sombra* y el legendario *Green Lantern* así parecen confirmarlo.

El Hombre Maravilla empezó su carrera en el Universo Marvel como villano, uno de esos «malos-pero-nobles» que pueblan sus historias. «Era un alma pura, pero le engañaron y se vio sirviendo a los malos. Al final, sacrificó su vida por los buenos.»

El *Hombre Maravilla* reapareció al cabo de poco tiempo, pero ya no como Simon Williams, sino como un ser que vivía gracias a una extraña fuente de energía. Esta vez, se puso del lado heroico. Acabó uniéndose a los *Vengadores*, y junto a otros héroes, formó parte de los *Nuevos Vengadores*.

«Voy aprendiendo cosas de su vida sobre la marcha. No lo tenía muy claro cuando se me comentó el proyecto, pero he estudiado sobre el tema. *Maravilla* estuvo un tiempo muerto, y luego volvió a la vida. Es humano por fuera, pero por dentro le anima una extraña energía: o sea, no es humano del todo. No necesita ni comer ni dormir, aunque disfruta mucho haciendo ambas cosas, sobre todo lo primero. Tiene ciertos resabios de anteriores encarnaciones que voy a intentar descubrir en él.»

«Apenas conocía el personaje cuando Fabian me habló de él. A medida que le conocía, me di cuenta de que era divertido. Era un superhéroe que no quería ser tal, pero que no tenía más remedio que ejercer. En él hay una serie de grandes ideas sobre el éxito no deseado. Cuando supe que lo que Simon siempre había querido ser era actor de cine, supe que aquí había madera. Un superhéroe que lo sea a todas horas acaba siendo aburrido. Sólo saben pelear y tener problemas con la novia. Me gusta que Williams tenga otros intereses en la vida.

Para Jones, el *Hombre Maravilla* era un desconocido, pero para Jeff Johnson, el dibujante, se trataba de un viejo amigo. «*Wonder Man* ha sido uno de mis personajes favoritos durante mucho tiempo. De hecho, he tenido que hacer muchas filigranas en Marvel para que me lo dieran a mí. No es el típico desfacedor de entuertos a lo boy-scout: de hecho, él no quiere ser superhéroe. Pero no puede ignorar el hecho de que tiene una serie de poderes nada comunes. En él hay algo innato que a la gente le gusta.»

Jones asiente. Durante la investigación preliminar, ambos descubrieron que, en el correo de los lectores de los Vengadores, el *Hombre Maravilla* siempre estaba muy bien considerado.

«Es uno de los pocos personajes Marvel que lleva mucho tiempo apareciendo en los cómics, a pesar de que no se ha escrito casi nada sobre él. Hay mucho campo libre para explorar con él, en contra de *Green Lantern*, que tiene demasiadas cosas fijadas de antemano.»

«Tiene muchos seguidores. En esencia, es un buen chico, y sencillo en términos de poder. En el Universo Marvel, siempre hay sitio para un tipo fuertote que pelee bien. Y es interesante.

Jones admite que el Hombre Maravilla ha cambiado tanto, que la gente apenas ha tenido tiempo para fijarse en él.

Color: Dana Morchead

Tiene los ojos rojos, y una serie de atractivos que no creo que nadie haya explotado antes.»

Su traje, sin embargo, será una de las cosas que cambiará con su nueva serie. Vestirá al estilo de los 90, y sus brazaletes serán sustituidos por guantes de cuero. Incluso parecerá más joven. Seguirá teniendo los ojos rojos, claro está, pero se intentará hacer menos bromas a su costa, especialmente en lo tocante a su vida personal y a su ambición de convertirse en estrella de cine.

¿Un superhéroe actor de cine? Bueno, *Wonder Man* lleva muchos años intentándolo. Ya iba siendo hora de que aterrizara en Hollywood, y ésa es una de las razones por las que Jones se ha hecho cargo de él. «Wonder Man en Los Angeles es algo que me apetecía mucho hacer. Fabian dijo que Simon podía dar mucho jugo en Hollywood, y yo pensé que podía ser muy divertido.»

Jones tiene mucha experiencia personal sobre el tema. Lleva muchos años viviendo enmedio de la industria del cine en L. A., aparte de conocerla de primera mano.

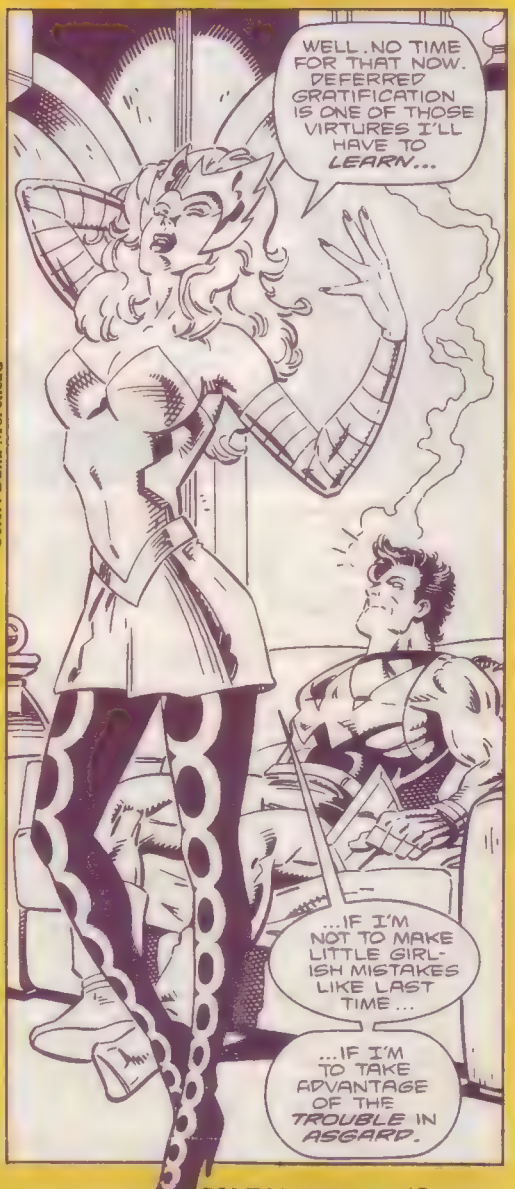
«El *Hombre Maravilla* quiere ser actor, y empieza a navegar por las turbulentas aguas del negocio del cine. No voy a hacer mofa de todo ello, sino que voy a darle un aire de autenticidad. También quiero hacer que la ciudad de Los Angeles sea un personaje, en oposición a Hollywood, la Meca del cine. Quiero hablar de los ghettos, de los ricos y los pobres, de la fama y de la miseria.»

Mientras *Wonder Man* se acostumbra a este nuevo escenario, los problemas no le faltarán.

«Es un poco ingenuo. En ocasiones, el mundo que se mueve a su alrededor le abruma. No acaba de gustarle del todo Los Angeles, pero le pica la curiosidad.»

Los fans tendrán ocasión de averiguar otras muchas cosas acerca de la psique de Simon Williams. «Como ha muerto y resucitado, tiene una verdadera obsesión por el tema de la mortalidad e inmortalidad. En cierto sentido, es inmortal porque vive de energía, pero no sabe cuánto durará este estado. Tiene miedo

***La Encantadora* hace una visita a *Wonder Man*, en la clásica "historia de control mental".**


WELL. NO TIME FOR THAT NOW. DEFERRED GRATIFICATION IS ONE OF THOSE VIRTURES I'LL HAVE TO LEARN...
...IF I'M NOT TO MAKE LITTLE GIRL-ISH MISTAKES LIKE LAST TIME...
...IF I'M TO TAKE ADVANTAGE OF THE TROUBLE IN ASGARD.

Todo el arte de *Wonder Man*: Jeff Johnson/Terry Austin

Gerard Jones promete que *Wonder Man* va a tener muchos problemas con las mujeres.

muerte, de su realidad, que ya experimentó una vez. Por eso le fascina la inmortalidad que el celuloide puede proporcionarle. Intenta crearse una imagen de sí mismo.»

«Quiere ser recordado como un actor con carácter. Como ha pasado por diferentes cambios, no tiene una idea clara de sí mismo. Quiere tener una personalidad, en el sentido cinematográfico de la palabra.»

Simon tiene medio camino andando para ello, pero tiene una serie de «handicaps», según Jones. En primer lugar, es bueno para las películas de acción, porque es fuerte e invulnerable; él quiere hacer cine de calidad, y eso le fastidia un poco. Segundo, ni el más tonto de los villanos de Hollywood se cree que el chico sólo quiere ser actor: piensan que está allí para vigilarles.

Los lectores podrán ver a muchos conocidos «en escena» junto a él; *Goliath*, la *Bruja Escarlata*, la *Abominación* y los *Nuevos Vengadores* al completo aparecerán en los primeros números.

«Habrá muchos puñetazos en el primer número», garantiza Johnson, el dibujante. El artista, que confiesa que su mayor aspiración sería dibujar *Spider-Man*, dice haberlo hecho lo mejor que ha podido con el *Hombre Maravilla*.

«Las peleas son mucho más fáciles de dibujar que los fondos. Una vez que empiezas, una escena de lucha te sale sola y suele quedar muy bien. Pero el proceso es extenuante. Los momentos dramáticos son más difíciles; a mí me gustan las peleas, son muy divertidas.»

«La historia es básicamente un guión sobre control mental –hace notar Johnson– En el tercer número, la *Abominación* tropieza con el *Hombre Maravilla*, en el marco de una historia muy divertida sobre el culto que se rinde a la belleza en L. A. *Abominación* carga contra todo lo que esto representa, por puro resentimiento. De paso, tendremos un asesino en los estudios y un par de villanos de alta tecnología.

Es imposible que un héroe guaperas esté mucho tiempo sin ligar. Jones cotillea sobre el hecho de que Williams se verá envuelto en un triángulo con dos mujeres muy diferentes.

«La *Bruja Escarlata* aparece un momento en el número dos, pero su romance con ella es por el momento inviable. Así que le hemos preparado dos buenas mujeres para que se entiendan con él. Una de ellas es una joven actriz llamad Ginger Beech. Le gusta Simon, pero piensa en él más como coprotagonista que como hombre. Intenta atraerle haciendo de "damisela en apuros", pero pronto la comedia se convertirá en realidad, y su vida estará en verdadero peligro.»

«La otra es Alex Flores. Es cínica, cabezota, agresiva y bohemia, la clásica chica de Los Angeles. Al principio, no congenian porque a Alex no le van los machos brutotes como Simon. Cuando descubre que es inteligente y sensible, apenas si puede creérselo. Habrá mucha ternura, muchas disputas y mucho humor con esta pareja.»

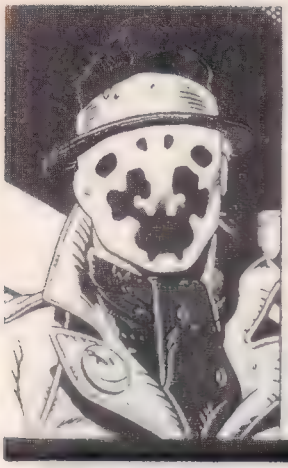
Para empeorar aún más las cosas, el agente de Simon le asigna un joven ayudante, llamado Spider, que es más una amenaza que una ayuda.

Aunque la mayor parte del trabajo de Jones ha sido para DC, él dice que no tiene problemas para hacer este título para Marvel.

Actualmente, es uno de los guionistas más ocupados del momento, y según sus estándares, «anda algo retrasado». Pero que todo saldrá a pedir de boca.

Por su parte, Jeff Johnson manifiesta su alegría por participar en el *Hombre Maravilla*, y comenta que se está divirtiendo mucho con él.

«Ha sido tope. Gerry y yo nos hemos hecho buenos amigos. Terry Austin, que siempre ha sido uno de mis maestros, entintará la historieta. Es imposible que salga mal, con tanta gente buena trabajando en él. ¡Terry Austin en persona está haciendo la tinta de mi cómic! Es como para volverse loco de alegría...»



ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

LIBRERIA Imágenes Comics

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC

C/. Pelayo, 14 - Tel. (96) 352 05 73 - 46007 VALENCIA

MADRID COMICS

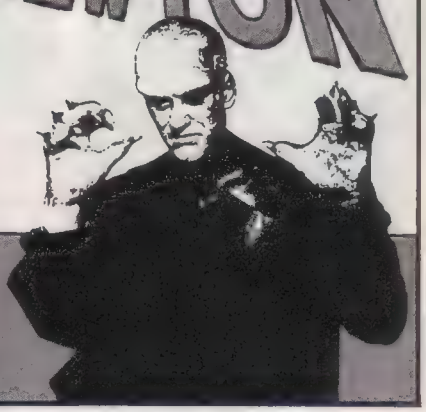
GRAN STOCK EN COMICS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN

SILVA 17 - 28004 MADRID - TELEFONO: 5591602 - FAX: 2479459

PIDA CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO:

CAMISETAS LIBROS DE TERROR Y COMICS BOOKS

NEW-TON



RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

•COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

Ateneo COMICS · ROL

COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO,25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE

KOMIC LIBRERIA

SAN PEDRO DE MEZONZO, 34
Telf. 59 32 80 · SANTIAGO

VEN, VEN... ACERCATE A LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA DE LA ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)
A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE MOSTOLES

Mercacomic
CAMBIO - COMPRA - VENTA
Móstoles

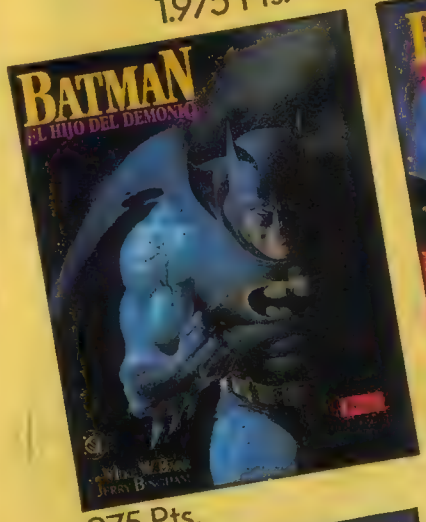
LIBRERIA

COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
•
JUEGOS DE ROL
•
CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20
Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA
(ESPAÑA)

QUE NO FALTEN EN TU BIBLIOTECA

1.975 Pts.

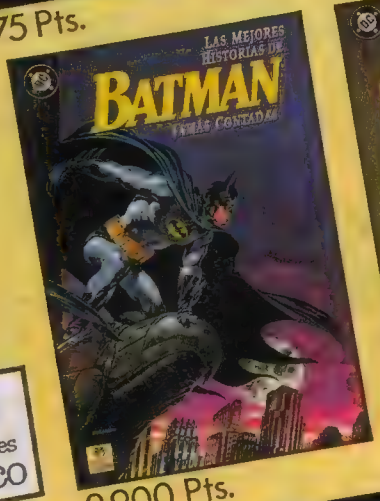


975 Pts.

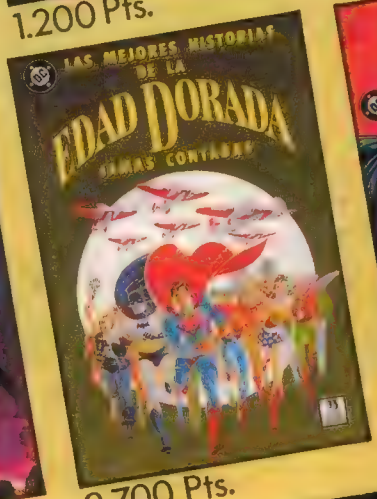
1.200 Pts.

1.250 Pts.

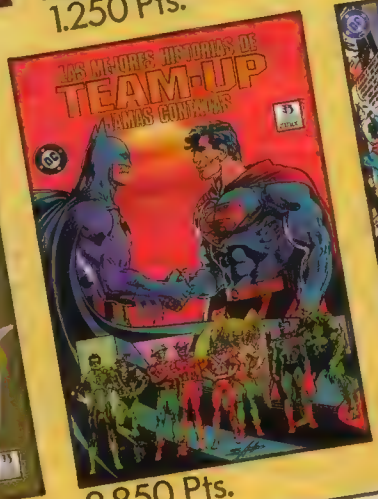
1.600 Pts.



2.900 Pts.



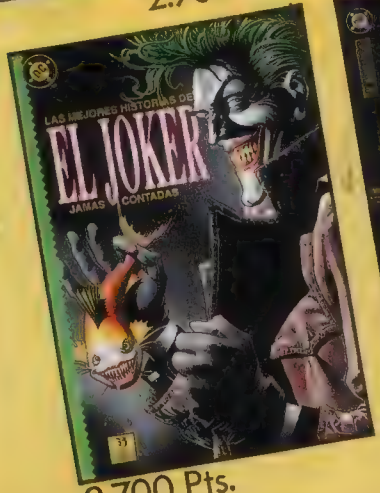
2.700 Pts.



2.850 Pts.

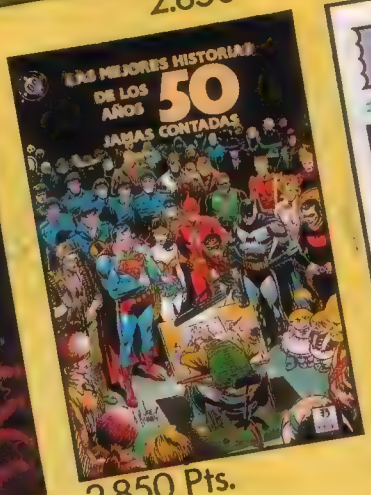
2.800 Pts.

ediciones zinco



2.700 Pts.

1.975 Pts.



2.850 Pts.

1.950 Pts.

Si no lo encuentras en tu punto de venta habitual, solícitalo a EDICIONES ZINCO · Avda. de Roma, 157, 9.º · 08011 Barcelona abonando su importe mediante giro postal, talón nominativo o reembolso

¡SIN GASTOS DE ENVIO!

EL EXTRAÑO Y EL INTREPIDO

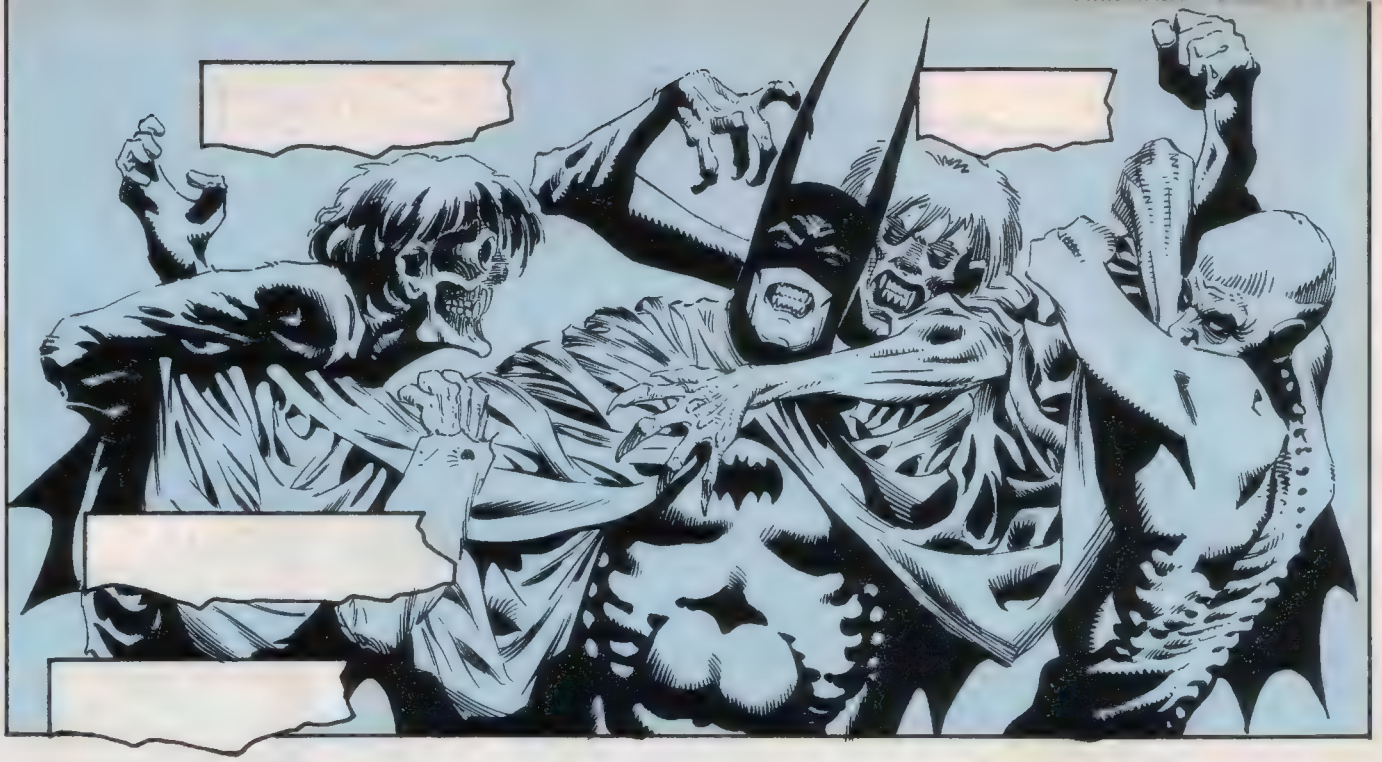
¿Batman y Thomas Edison? ¿El Señor de la Noche contra Drácula? En la infinidad de los Otros Mundos, *cualquier cosa es posible.*

Por DANIEL DICKHOLTZ

A principios de los 60, Superman murió a manos de su vil enemigo Lex Luthor. También vivió para casarse con Lois Lane. También se casó y tuvo hijos con Lana Lang. No llegó a convertirse nunca en Superman. Nunca fue Clark Kent. Batman fue su peor enemigo, Luthor su mejor amigo, y el cohete que le trajo de Krypton llegó bastantes años después. Y Krypton no llegó a explotar.

Hace mucho tiempo, Marvel intentó algo similar con su *What If? (Qué pasaría si...)* Estas «historias imaginarias», libres de cualquier continuidad, ofrecen otras versiones de lo que pudo pasar con el

Todos el arte y personajes de Batman / Drácula: Red Rain y Batman: Master of the Future: TM y © 1991 DC Comics Inc.



Todo el arte de Red Rain: Kelly Jones/Malcom Jones III

La horda de vampiros de *Red Rain* se preparan para cebarse en Batman.

Hombre de Acero y sus enemigos. Pero con argumentos más peregrinos que éstos se llenaron páginas y más páginas de cómics, y la idea cayó en desuso. DC ha vuelto muy raramente y con mucha cautela a este tipo de material en los últimos veinte años.

Esto fue así hasta el éxito de *Batman: Luz de gas*, un prestige único en el que el Señor de la Noche surgía cien años antes de su época, en la Gotham victoriana, para enfrentarse a Jack el Destripador.

Batman pudo haber detenido al Amo del Futuro, pero se retiró ya hace años.

Pensado originalmente para una serie de *Orígenes secretos* alternativos que el entonces editor Mark Waid estaba coordinando, el proyecto ha ido a más. «Se trata de hacer algo elegante, no "¿qué pasaría si Superman tuviera el pelo verde, midiera tres metros y Lois Lane fuera un sargento de Marines?" –comenta el guionista Brian Augustyn–, sino algo de consecuencias reales que pueda ampliar las miras de sus protagonistas.»

Así que tomando las posibilidades de una miríada de universos alternativos, los nuevos especiales en formato prestige de *Elseworlds (Otros Mundos)* debutan con *Holy Terror* (véase el otro artículo sobre el tema).

Con este énfasis, no exclusivo, por supuesto, sobre Batman y sus variantes, la responsabilidad de tan irregular serie ha recaído en su editor, Denny O'Neill.

«Es el resultado de *Luz de gas*, que no era mi proyecto. Empecé a tener unas cuantas ideas muy interesantes sobre el tema. Me pareció correcto publicar algunas de ellas, aunque quería hacerlo de manera que no afectara a la continuidad del personaje.

»Así que la respuesta lógica era crear algo aparte, un logo distinto y dejarlo bien claro desde el principio. No como "historias imaginarias", sino como el héroe puesto en otro contexto.

»El riesgo, por supuesto, es debilitar la continuidad a pesar de nuestras precauciones, pero creo que es un riesgo que merece la pena correr, porque van a salir cosa buenas de aquí. Lo que la gente tiene que tener claro es que el Batman "real" es el de *Batman* o *Leyendas*. Lo otro es el arquetipo de Batman puesto en un contexto diferente.

»Es un proyecto llevado por los creativos; publicaremos libros cuando tengamos buenas ideas, o cogeremos a buenos creativos que las aporten. Me gustaría sacar unas cuatro al año, pero no puedo prometerlo. Tenemos que preocuparnos más de hacerlo bien que de cumplir unas fechas arbitrarias.»

Master of the Future (Señor del Futuro) es el volumen prestige creado por Brian Augustyn y Eduardo Barreto, secuela de *Luz de gas*, y que se espera antes de fin de año. Han pasado algunos años desde que el Batman victoriano detuvo a Jack el Destripador (y averiguó la verdad de la muerte de sus padres). El comisario Tolliver ha aprendido a usar su popularidad para lograr el ascenso, y el inspector Gordon ha sustituido a Tolliver en su trabajo. –Bruce Wayne ha colgado la capa y la máscara. Habiendo encontrado y castigado al asesino de sus padres, su búsqueda ha concluido. El cree que es mucho mejor así... sólo que se aburre y se siente desasosegado, hasta que la Exposición Universal llega a Gotham.

Cuatro siglos después de que Colón descubriera América, la Exposición de Inventos de América dio la oportunidad a visionarios como Thomas Edison o Alexander Graham Bell de enseñar a sus coetáneos las maravillas del mundo del mañana. Todo el mundo está embobado con la gran cantidad de invenciones, entre las que hay automóviles y primitivas máquinas voladoras... Sólo hay alguien a quien todo eso no impresiona: Alexandre LeRoi.

«LeRoi, que se considera el amo del

Todo el arte de Master of The Future: Eduardo Barreto

«Alexandre LeRoi piensa que sólo él debe conducir a la Humanidad hacia el futuro», avisa Brian Augustyn.

futuro, es el único que sabe de verdad lo que habrá de ser el porvenir. Ve la revolución industrial a punto de dar comienzo como el principio del fin de la humanidad. Tal y como él lo ve, antes de que nos demos cuenta, el aire se llenará de humo, y el agua se envenenará con los vertidos de las fábricas.

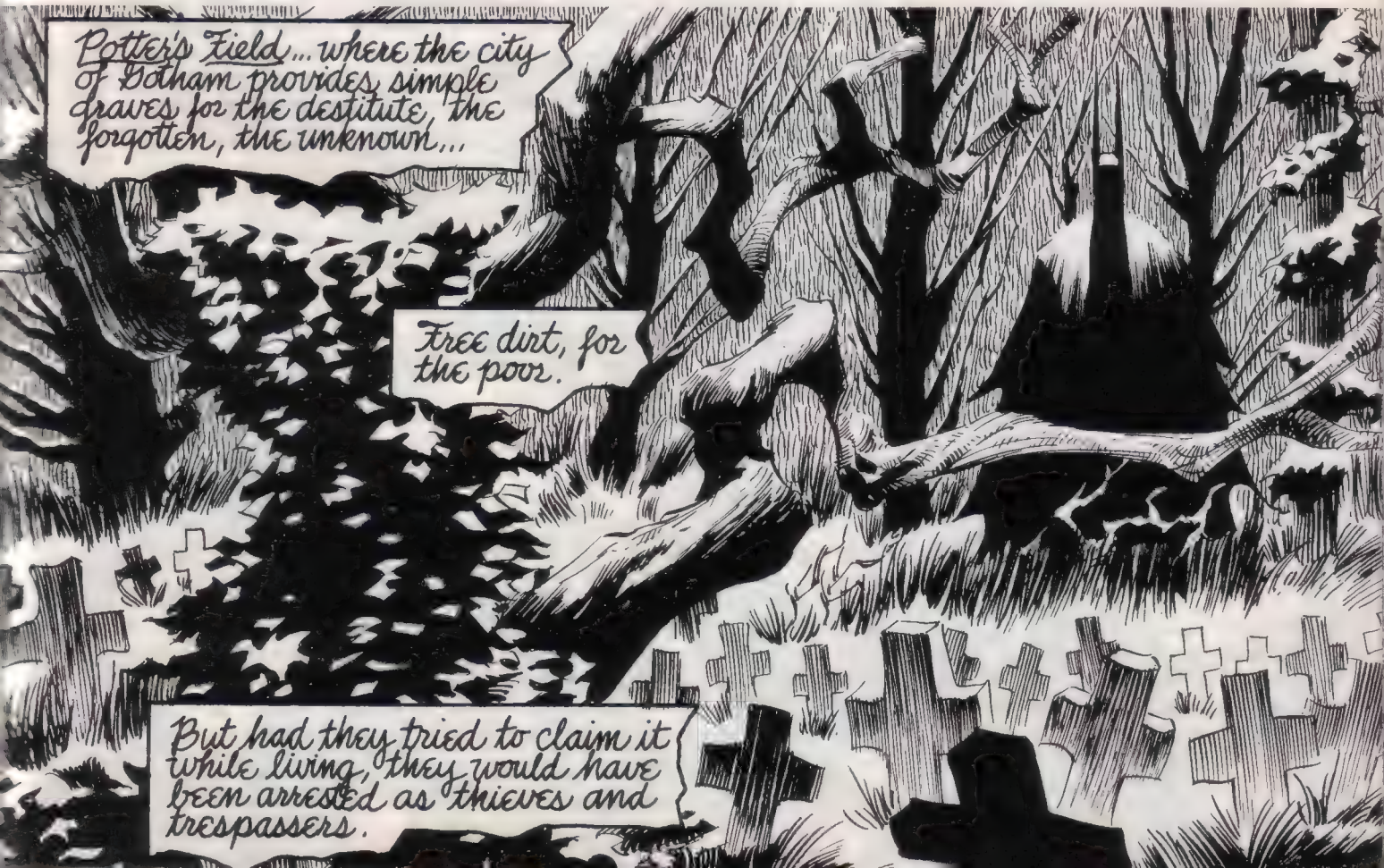
»Las ciudades se congestionarán; el mundo será mucho peor gracias a un progreso incontrolado.

»Es el único consciente de todo ello, y por lo tanto, él debe guiar a la humanidad hacia el futuro.

»Este tipo es un genio científico. Vamos, el clásico científico loco victoriano. Está muy en la onda de Julio Verne, de H. G. Wells. Hay mucha relojería, mucha tecnología victoriana. Viaja en un dirigible, con motores a vapor. Y tiene muchos aparatos curiosos para hacer el mal. En una ocasión, sale un muñeco-sorpresa, la mitad de pequeño que un humano, y empieza a disparar con un arma. Y la mayor arma que LeRoi utiliza contra la exposición es una gigantesca lente solar que, con una serie de lentes y la ayuda del Sol, puede crear un rayo láser.»

La Exposición y la ciudad de Gotham deben enfrentarse a la destrucción que se les avecina. «Batman gana el cielo para enfrentarse al villano, utilizando unas alas diseñadas por Leonardo Da Vinci como si fueran un planeador. Tenemos una pelea a espada en la estructura del dirigible entre Batman y LeRoi; hay montones de incendios, de damas con trajes victorianos, de caballos desbocados, y cosas así de bonitas. Y también

«Todas las historias de *Elseworlds* son bastante peculiares», dice el editor Denny O'Neill.


Potter's Field... where the city of Gotham provides simple graves for the destitute, the forgotten, the unknown...
Free dirt, for the poor.
But had they tried to claim it while living, they would have been arrested as thieves and trespassers.

El guionista considera que LeRoi está muy en la onda de Julio Verne y H. G. Wells.

Sólo en la Exposición Universal de 1892 podrás ver muñecos sorpresa con armas de fuego.

"cameos" de figuras históricas, como Edison. Hasta Buffalo Bill se deja caer por aquí. Todo esto lo está dibujando estupendamente Eduardo Barreto, y está quedando increíble.»

«Nos encontramos por primera vez con Julie Madison, la prometida de Bruce. Es pre sufragista, indepediente, y ahora que Batman no está, cree que debe haber un Batman. También tiene una amplia visión de futuro, ve que el mundo se está poniendo muy mal, y que sólo Batman puede proteger Gotham.»

Sin embargo, a pesar de esta exploración del pasado alternativo de Batman, Augustyn es reacio a llevarlo mucho más allá.

«Bien, a estas alturas no estoy muy seguro. En el contexto de *Master of the Future* hay una fiesta, y Edison viene a decir "Estoy experimentando con lámparas incandescentes. Es el futuro. Y antes de que te des cuenta, no habrá más luz de gas". No estoy interesado en perpetuar esta especie de "universo de bolsillo". Por otro lado, he tenido una gran idea. La gran idea es, por si alguien se atreve a escribirla, que, dos años después, se inician las excavaciones para el metro de Gotham. Y se descubre algo muy, muy horrible, bajo la ciudad. Esa idea, y el título, *Las cuevas de Gotham*, es todo lo que sé...»

Cuando la primera aventura del Batman victoriano iba derecha a las librerías especializadas, a Augustyn le comunicaron que si *Luz de gas* había tenido éxito, Mike Mignola y él harían una secuela en la que Batman se enfrentaría a otro villano de la época: el mismísimo Príncipe de las Tinieblas, el temible Conde Drácula. Se lo recordamos a Brian.

«Lo que pasó es que Mignola estaba ocupado, y la idea era más suya que mía. No es que no estuviera interesado en ella, pero no me pareció correcto llevarla a cabo con otro artista. La presente nació de otra conexión con otro dibujante, Ed Barreto, que trabaja con material que conozco. Está muy puesto en las artes decorativas del período, y se interesa mucho por la ciencia ficción, sobre todo la clásica. Así que Drácula y Batman pasaron a otras manos.

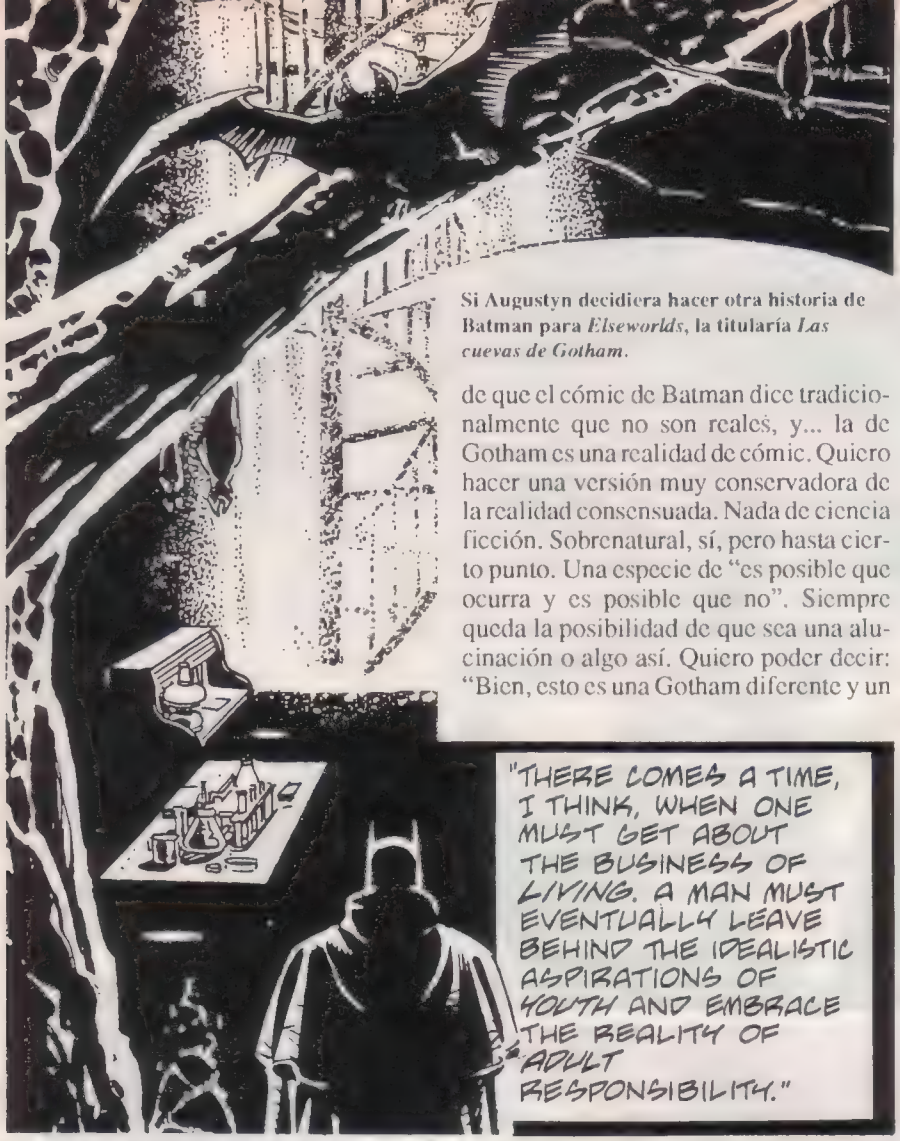
La idea se ha convertido en la base de otro proyecto para *Elseworlds*, también para finales de año: *Red Rain (Lluvia Roja)*, una novela gráfica escrita por Doug Moench. «A mí me parece una idea muy brillante, los dos personajes murciélago, uno contra otro. Y creo que Kelly Jones es el artista perfecto para ello. No tengo necesidad de defenderlo, es espectacular. A su lado, lo que hace para Sandman parece una tontería.»

«Drácula acaba de llegar, y se está cebando en los mendigos, los que no tienen hogar, a los que nadie echa en falta. De hecho, la gente está contenta subconscientemente de no ver tanta gente viviendo en la calle. El terreno de caza es perfecto para él. Los Otros le persiguen, liderados por una vampira que se libró de su hechizo, y que le sigue a través del mundo para intentar detenerle. Pero no pueden, porque es muy poderoso.»

Habiendo llegado a Gotham, la vampira se entera de la existencia de Batman. Batman tiene una serie de sueños en los que una niebla atraviesa su ventana, y una voluptuosa mujer se inclina sobre él. Pronto descubrirá que los sueños son realidad...

A primera vista, y tras este sumario, es fácil colegir por qué esta historia necesita del formato *Elseworlds*. Al fin y al cabo, Marvel ha hecho que sus héroes consagrados peleen contra su propia interpretación del Señor de los No Muertos muy a menudo, y dentro de la continuidad. Se supone que estas cosas son totalmente desconocidas en Gotham, y eso es lo que ha impulsado a Moench a tomar este camino.

«Lo que quería hacer, y de lo que creo que he convencido a Denny, es que no hacen falta demasiadas maletas para este viaje. Cuando vas a ver una película de terror, puede pasar cualquier cosa. En cambio, si por ejemplo estás viendo *La Ley de Los Angeles*, la aparición de vampiros no será fácilmente aceptada. Lo será si estás viendo *Las cicatrices de Drácula*. No creo que necesitemos toda esa parafernalia de "sí, los vampiros existen de verdad". Están en Gotham, a pesar


"THERE COMES A TIME, I THINK, WHEN ONE MUST GET ABOUT THE BUSINESS OF LIVING. A MAN MUST EVENTUALLY LEAVE BEHIND THE IDEALISTIC ASPIRATIONS OF YOUTH AND EMBRACE THE REALITY OF ADULT RESPONSIBILITY."

Si Augustyn decidiera hacer otra historia de Batman para *Elseworlds*, la titularía *Las cuevas de Gotham*.

de que el cómic de Batman dice tradicionalmente que no son reales, y... la de Gotham es una realidad de cómic. Quiero hacer una versión muy conservadora de la realidad consensuada. Nada de ciencia ficción. Sobrenatural, sí, pero hasta cierto punto. Una especie de "es posible que ocurra y es posible que no". Siempre queda la posibilidad de que sea una alucinación o algo así. Quiero poder decir: "Bien, esto es una Gotham diferente y un plano de realidad diferente. Los vampiros existen, punto."

»Ahora tenemos a Batman extrañado de que haya vampiros a su alrededor. No puede creérselo, incluso en esta nueva realidad. Batman va a ver a un especialista en ocultismo, y éste no tiene problemas para aceptarlo. Piensa que él es un poco tonto por no darse cuenta de ello.

Además de los no-muertos, en esta Gotham moderna y alternativa aparecerá un personaje bastante más chocante que su contrapartida en el Universo DC. Será el anfitrión en el concierto que Elvis Presley y John Lennon dan en Gotham, durante su gira mundial.

La política local ha dado un giro inesperado en cuanto a elección de alcalde y, como el propio título indica, cae una lluvia roja.

«Presumiblemente, es a causa de la polución; claro que es una metáfora de la sangre derramada. En esta realidad, la lluvia es roja, y es obvio que en la Gotham real esto no pasa. Queda claro que no es la misma Gotham.

»El situar *Red Rain* en otra realidad nos ha llevado a otras cosas maravillosas. Kelly puede dibujar a Batman de una manera nueva, sin tener que preocuparse de si es consistente o no con el Batman tradicional. Las batorejas de su capucha miden casi un metro.

Augustyn dice que sólo los pensadores adelantados, como la prometida de Wayne, creen que Batman puede proteger a Gotham.

Moench piensa que el que Batman pelee contra vampiros es espectacular. El Señor de la Noche no está muy de acuerdo.

»Es un Batman muy distinto. Y lo que ha hecho con su capa... ¡es simplemente sorprendente!

Además, Moench puede permitirse licencias que serían impensables cuando se dibuja al héroe oficial.

«Será un libro muy chocante: la lástima es que no entre dentro del Universo DC convencional.

»Aunque yo sigo pensando que es casi igual que el Señor de la Noche que aparece en *Leyendas de Batman*... lo que le hace diferente es lo que está ocurriendo a su alrededor. Hay algo a su espalda que se le escapa, y eso le preocupa. Se hace un análisis de sangre, y cuando va a abrir la puerta del coche, arranca la maneta de cuajo. Sorprendido, prueba a levantar el coche entero y lo consigue sin esfuerzo. Está experimentando todos estos increíbles cambios, y no sabe por qué. Lo único que sabe es que está teniendo sueños extraños.»

Para enfrentarse a él, Moench ha creado a un Drácula muy especial.

«Es un tipo calmado, muy europeo. Cuando mete la pata, se enrabia consigo mismo; es muy peligroso. Vive en las cloacas, y, tras infectar a sus primeras víctimas, éstas se convierten en sus lacayos. Y esos vampiros servidores le traen sus mejores víctimas, chicas escapadas de casa y cosas así. Cuando le traen las chicas, Drácula pregunta "¿Eran drogadictas? No, amo, las hemos estudiado a conciencia y no tienen marcas de pinchazos. Traedlas entonces..." Es frío, calculador... malvado.»

El guionista de *Red Rain* describe a su Drácula como «realmente malvado».

Pero, más que cómo los lectores verán al Detective Enmascarado o a su vampírico antagonista, a Moench lo que le trae de cabeza es saber cómo los ve Kelly Jones. «Cuando hablé con él, fui sincero. "Kelly, perdona, pero esto es tirar por la borda todo tu trabajo en *Sandman*, y es muy bueno". El se limitó a contestar "Bah, no lo creo. Pero imagina lo que puedo hacer libre de convenciones y con tu guión". Demasiado. Sé que es un gran fan de las películas de la Hammer, y, a pesar de lo frío y cerebral que parece, está más que entusiasmado con el proyecto. Y sigue adelante con todo ello.»

«Aunque he planeado todas las viñetas, lo he hecho en plan general, con lo que él puede tomarse una serie de iniciativas que no le dejan tomarse normalmente en su trabajo. Va por la página 35, y sigo pensando que va a ser un bombazo. Casi me resisto a contar más cosas para no estropear la sorpresa...

Algún tiempo después de la publicación de ambas historias, comenta Denny O'Neil, los lectores pueden esperar una historia de Batman situada en el Oeste, en 1863, realizada por Elliot Maggin y Alan Weiss. «Hay otra más en la que están metidos Howard Chaykin y otro artista cuyo nombre no recuerdo ahora, acerca de Batman encontrándose con Houdini, a principios de nuestro siglo. Se planea otra aventura de Batman en la antigua Roma, encargada a Alan Weiss y Mike Nasser. Y después tenemos un montón más de propuestas de las que no contaré nada hasta que sean más firmes. Todo lo demás es casi seguro que se publique, y de hecho, hay un par muy adelantados, pero no puede especularse la fecha de salida.

Estas peculiares aventuras harán que el Señor de la Noche tenga que encontrarse a sí mismo en cada nueva situación. Puede que ello contribuya a que buena parte de la atmósfera que rodea al personaje se pierda.

«Bueno, a mí me parece que son historias muy peculiares –remarca O'Neill–, pero no mucho más de las que se están desarrollando en la serie regular. Y como son novelas gráficas y van destinadas a un público más adulto, pueden tener más mordiente en ciertas partes...» CS

Poniéndose duro con HARD Boiled

Nunca satisfecho de su trabajo, Geof Darrow es su propio crítico más acérrimo.

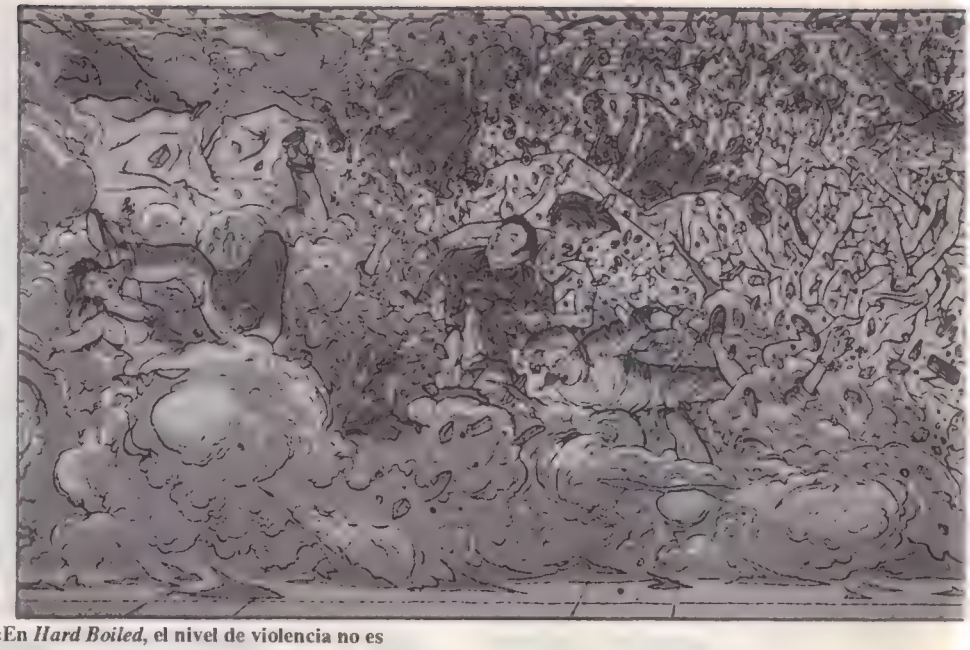
–Por KIM HOWARD JOHNSON

Una pizca de Moebius, una pizca de Jack Kirby... así define su trabajo el dibujante de *Hard Boiled*, Geof Darrow. Darrow ha trabajado muchos años en Europa y en los Estados Unidos, pero ha sido su colaboración en la miniserie con guión de Frank Miller lo que le ha catapultado a la fama en USA.

Puede que Miller atrajera a los lectores a *Hard Boiled*, pero fue el duro estilo de Darrow el que los conservó. El dibujante dice que conoce a Miller desde 1985, cuando comenzó el proyecto.

«Me lo presentó Moebius. Cuando Moebius vivía en California, me dijo, "¿Te vienes? Frank Miller viene a visitarme." Y respondí: "¡Bueno!".»

Darrow había vivido en Francia, y había trabajado con el legendario Moebius, y el futuro equipo de *Hard Boiled* se vio unido por una mutua admiración. A Darrow le gustaba el trabajo de Miller, y Miller era uno de sus fans. «Le envié una copia de un cómic que había hecho en Francia, y de colaboraciones con Moebius. Fui a vivir a Francia, y cuando volví a Los Angeles volvimos a vernos socialmente. Pensamos que sería divertido volver a trabajar juntos. ¡Fue buena idea!»



«En *Hard Boiled*, el nivel de violencia no es mayor que el de un número cualquiera del *Castigador*», insiste el dibujante Geof Darrow.

Personajes de *Hard Boiled* y dibujo: TM y © 1990 Frank Miller y Geof Darrow.

El primer guión de *Hard Boiled* era una historia corta, de diez o quince páginas. «Recuerdo que dibujé la primera página, y le gustó mucho. Dijo "Voy a poner más cosas. ¿Te molestará si lo hago un poquito más largo?" Respondí: "Hazlo tan largo como quieras. Como si quieres que tenga diez mil páginas, no me importa". Y éste fue el resultado.»

Su colaboración fue muy simple. «¡Frank escribía palabras, y yo hacía dibujos! El proceso era muy sencillo. Me daba los guiones, yo me los llevaba y me ponía a dibujar. Me gusta el secreto, lo que le hacía sentirse incómodo. Pasaban meses y meses, y no veía nada. Me preguntaba: "¿Que haces?" "¡Dibujo!" "¿Qué?" "¡Cosas!" "¡Vale!" Se acostumbró pronto. Soy un poco raro. Me daba miedo que mirase mi trabajo, y soltara: "¡No puedes hacer esto!" Pero nunca lo hizo. Trabajar con él es magnífico. No dejaba que él lo viera, pero se lo enseñaba a Lynn Varley (la esposa y colorista de Frank Miller), que ayudó un montón. Es una mujer maravillosa para hablar.»

Darrow está muy agradecido a Miller y Varley, y a Claude Legris, la mujer que coloreó este trabajo.

Junto al guión, Miller le dio también a Darrow carta blanca. «Jamás me dijo: "¡Quiero que hagas tres viñetas en las que muestres esto o lo otro!" Es un compañero de trabajo magnífico. Simplemente decía "¡Toma y trabaja!" Y si no sigo

Cuando Nixon/Burns/Seltz trabaja en la ciudad, todo el mundo lo sabe.

El *Tipo Duro* de *Hard Boiled* sería un perfecto padre de familia... si fuera real.

exactamente su guión y funciona, genial. De verdad, es muy flexible. Si daba más ambiente, a Frank no le molestaba que incorporara mis propias ideas.»

«Frank y yo trabajamos al cincuenta por ciento, y a veces nos metemos en el campo del otro. A veces elimino cosas suyas, o si me pide diez, pongo cincuenta. ¡Siempre intentamos hacerlo cada uno mejor que el otro!»

Colaboraron a más larga distancia que la mayoría de creadores. «Comencé en Los Angeles, y después me mudé a Francia. Allí terminé el proyecto. Gran parte del volumen 2 y todo el volumen 3 se hicieron allí.»

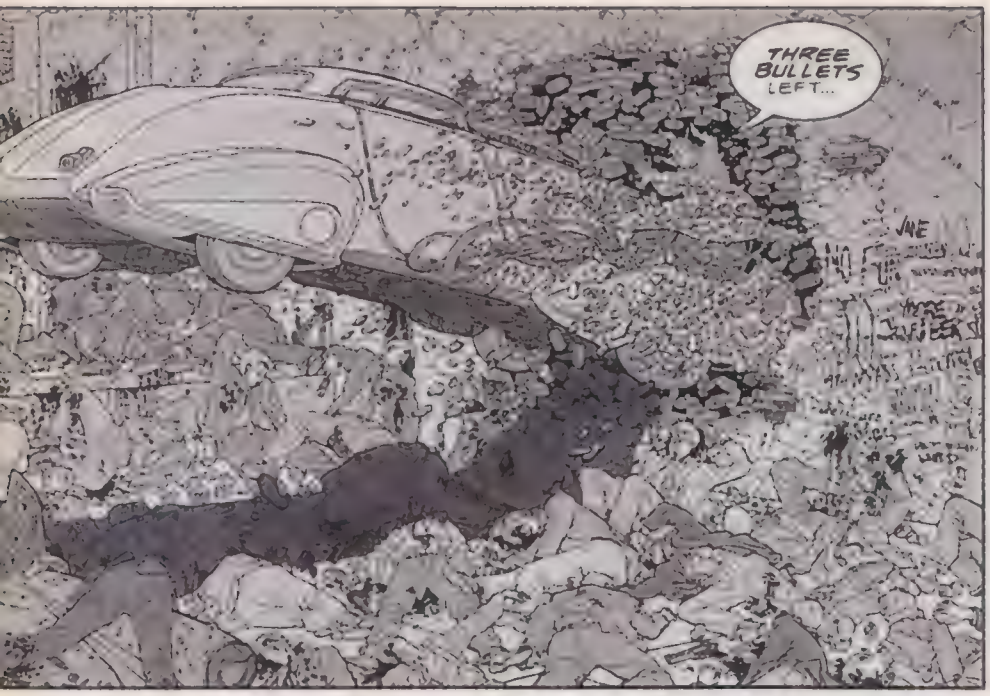
A Darrow le gustan los resultados finales, pero nunca está satisfecho con su propio trabajo. «Me gusta mucho. Gran parte del diálogo de Frank es genial. Y sobre lo que yo hice, no sé... me da miedo. No me gusta mirarlo, pues nunca acaba de quedar como yo quería. A veces releo mis cómics viejos, y pienso "Pues no está tan mal", pero mi primera reacción al verlos es de horror. Me da vergüenza, y tengo miedo que Frank diga: "¡Qué has hecho, idiota! ¡Vamos a ser el hazmereír del negocio! ¡Voy a contratar a otro para que lo termine!"», ríe.

La respuesta –de Miller y los lectores de *Hard Boiled*– no ha sido precisamente negativa, para alivio de Darrow. «Parece que les gusta. Eso creo, al menos. No se vendió mal del todo –dice modestamente– Nos escriben mucho. Algunas cartas no son demasiado alentadoras, pero supongo que eso le pasa a todo el mundo.»

Nunca satisfecho con su trabajo, Darrow dice que su primera reacción ante él es de horror absoluto.

Hard Boiled ha sido criticado por su violencia, incluso más que otras obras de Miller, pero para Darrow, el motivo de la controversia es que muestran los resultados de las acciones violentas, más que las acciones de dibujo animado que aparecen en otros cómics.

«Para mí, el nivel de violencia no es mayor que el de un número cualquiera de *El Castigador*. Lo que pasa es que el efecto de la violencia no es bello en *Hard Boiled*, y no creo que deba serlo. Soy de la escuela de Sam Peckinpah. Prefiero ver algo que me disguste, que algo violento pero sin sangre, como en algunos cómics normales.»



Hay gente que prefiere no pagar al funcionario de Hacienda Nixon.

Dicen que la cara es el espejo del alma, pero éste no es el caso del héroe de Miller y Darrow.

Darrow no era muy conocido en USA antes de que se publicara *Hard Boiled*, pero anteriormente ya había alcanzado fama a nivel europeo colaborando con Moebius.

«Lo mismo pasó con Frank. Hacía años que éramos amigos. Yo trabajaba en una tira, *Suburban Threat (Amenaza suburbana)*, y me propuso entintarla. "¡Qué buena. Déjame entintarla!" Pensé que si lo hacía yo estaría acabado, y tuve que decirle que no. Pero al mismo tiempo apareció mi productor con un proyecto que yo podría dibujar y él entintar. Así nació *City of Fire (Ciudad de Fuego)*. Era muy divertido, y estoy orgulloso de cómo quedó y de haber trabajado con Frank. ¡Espero no haber quedado en ridículo!», dice el supermodesto artista.

Darrow afirma que su estilo se deriva de diferentes fuentes, incluido Moebius. «Moebius, Hergé –el tipo que dibujaba Tintín–, un poquito de Swarte. Incluso hay algo de Jack Kirby. No sé si se ve, pero está ahí, sobre todo en la actitud y el punto de vista general. ¡Siempre trabajaba a tope, al cien por cien!»

Y era de esperar. Darrow, de niño, era un aficionado al cómic.

«Coleccionaba todo Marvel y Jack Kirby. Leía Superman y Batman, y también cómics de dinosaurios.

»Me encantaba *Star Spangled War Stories*, donde los soldados luchaban contra los dinosaurios. Era genial. Armas y dinosaurios en tecnicolor, siempre los pintaban con colores rarísimos.

»Recuerdo haber visto dinosaurios rosa, rojos y azules. Y siempre los mataban en seguida: una bala de metralleta siempre tocaba el sistema nervioso central y los tumbaba en un periquete. ¡Genial!»

Darrow nació en Cedar Rapids, Iowa, y estudió en la *Chicago Academy*, la cuna de Hal Foster, Walt Disney y Mike Grell. Ahora está embarcado en un proyecto de televisión, y puede que vuelva a vivir en Francia, pero no proyecta abandonar el mundo de los cómics.

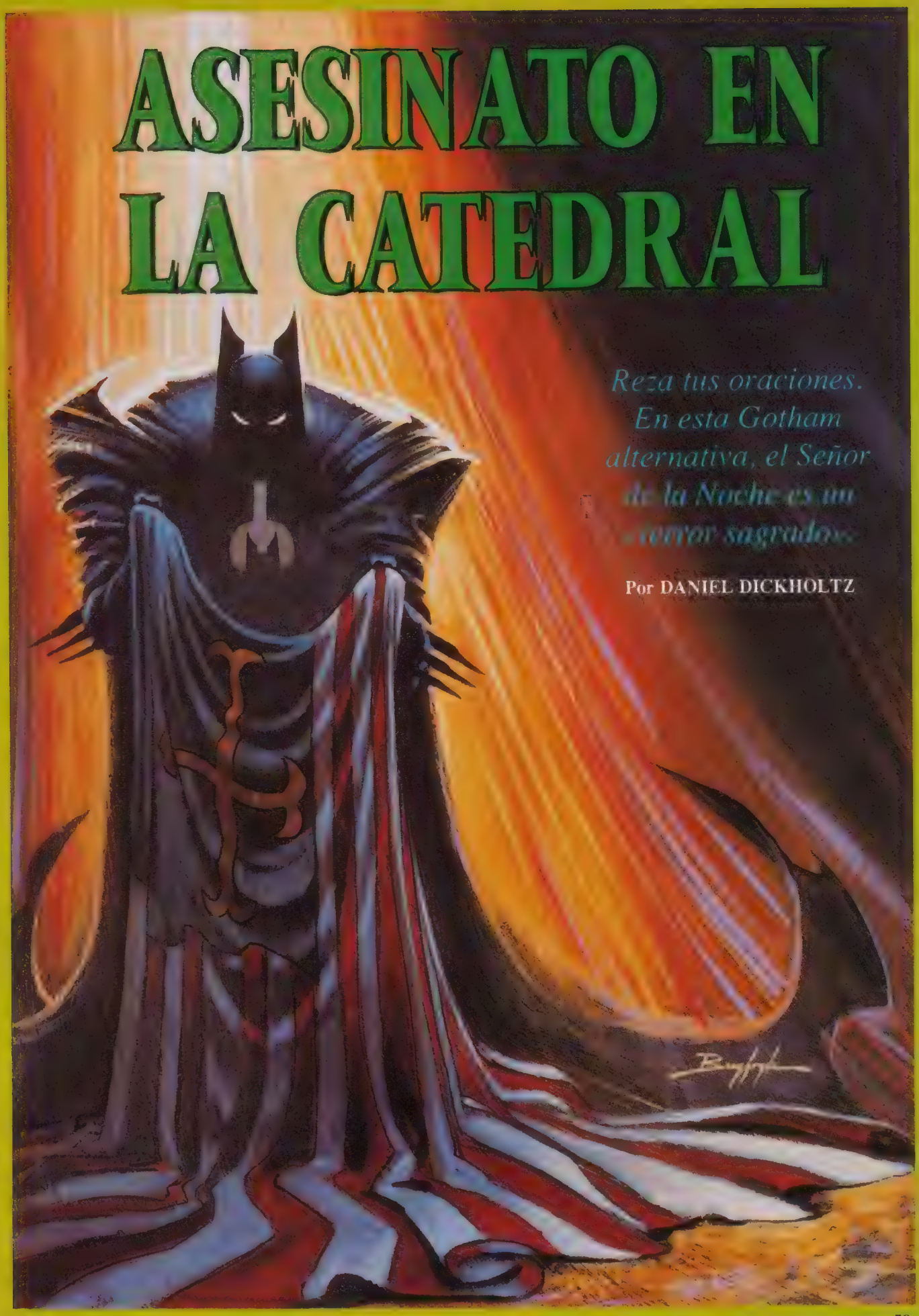
«Espero volver a trabajar con Frank, y hacer algo por mí mismo. Voy a hacer alguna historia corta, basada en las de Andrew Voks. Va a escribirlas Jerry Prosser, y las publicará Dark Horse, tan pronto como las termine, lo que a mi velocidad significa... ¡una al año!», bromea.

«Siempre seguire con los cómics. ¡Es lo que más quiero!» CS

ASESINATO EN LA CATEDRAL

Reza tus oraciones. En esta Gotham alternativa, el Señor de la Noche es un terror sagrado...

Por DANIEL DICKHOLTZ



El artista de Terror Sagrado, Norman Breyfogle, comenta que en esta Gotham «Estado e Eglesia son lo mismo».

Todo el arte de Batman *Holy Terror*: Norman Breyfogle.

En el año de nuestro Señor de 1991, los pináculos de la catedral de Gotham son visibles desde cualquier parte de la ciudad. Aquí, la discutida palabra de Dios ha sido convertida en ley, e inquisidores como James W. Gordon deben aplicarla celosamente para con herejes, abortistas y homosexuales, igual que con los traficantes de droga, asesinos y ladrones. Sobre los tejados suele verse una figura con forma de murciélago: no la ha enviado el Cielo, pero está dispuesto a castigar el crimen como sea.

«Es el Batman de una realidad alternativa –revela el artista Norman Breyfogle– Vive en un mundo donde Oliver Cromwell, lord Protector del Reino Unido, no murió en 1658, sino que sobrevivió a su triunfante guerra civil en contra de la corona. La consecuencia directa de ello es que Gotham no existe en los EE.UU., sino en la Commonwealth americana, donde el Estado y la Iglesia son lo mismo.»

Escrito por Alan Brennert y dibujado por Norman Breyfogle, este volumen prestige se llamará *Holy Terror (Terror sagrado)*, y será el primer título del proyecto DC *Elseworlds (Otros Mundos)*.

Se trata de una serie de especiales que, inicialmente, nos presentan varias versiones alternativas del Batman que conocemos. (Véase al respecto el otro artículo sobre el tema.)

Aquí encontramos a un Bruce Wayne adulto, planteándose qué va a hacer en la vida.

Espoleado por la muerte de sus padres, Wayne está dudoso en si dedicar su vida a los demás tomando los hábitos del sacerdocio. Es entonces cuando recibe una visita del comisario Gordon.

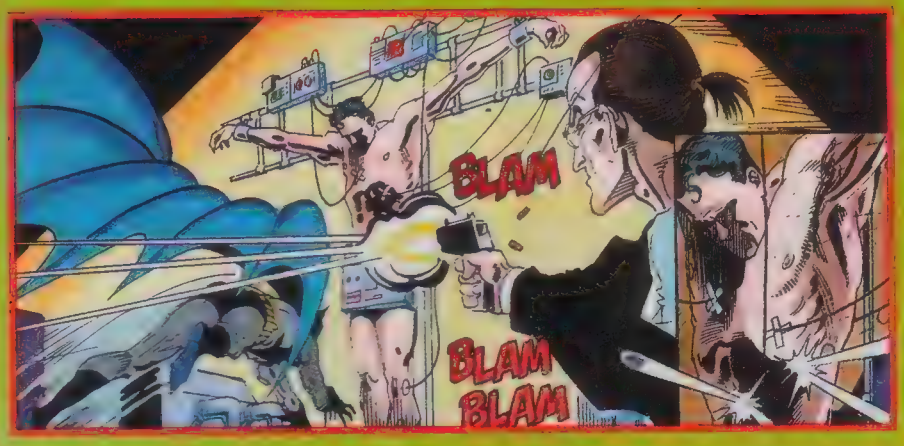
Gordon acusa a Wayne de ayudar a ocultar el asesinato de sus padres, pero le da un consejo: «Toma aquel disfraz de demonio que tu padre usó una vez de joven; y busca venganza.»

La participación de Breyfogle con este proyecto ha sido casi accidental.

«Oí que querían dárselo a Neal Adams. Neal lo rechazó desde un principio, no lo quiso por culpa de... no sé por qué y tampoco quiero especular. De segunda mano supe que Dick Giordano pensó que yo era la persona adecuada. Así que como estaba un poco harto de los cómics mensuales, di el salto. Además, la historia me gustó.»

Con más de trescientos años de cambios históricos a tener en cuenta, retratar todos esos cambios de este presente particular requirió del artista buscar en el pasado actual.

«Investigué un poco. Me pasé dos días en la biblioteca, y salí de allí con un montón de libros de arquitectura, que han estado a mi alrededor mientras trabajaba. Tengo la Enciclopedia Británica, y me he hartado de estudiar la moda de los siglos XVI y XVII, de la



El Señor de la noche se escuda tras un Hombre de Acero.

América primitiva, los puritanos... He combinado unas pocas, muy pocas de esas ideas con la moda moderna, y he aquí el resultado.»

En cuanto al traje del Señor de la Noche, el artista confiesa que mientras Brennert especificaba algunos cambios en el uniforme habitual, Norman hizo unos pocos más.

«Si me paso un poco más de la cuenta, ya no se parecería en nada a Batman. Tenía varios diseños: uno de ellos era de una pieza, sin su habitual calzón. Pero como al fin y al cabo se trata de él, y queda mejor con el calzón, decidí mantenerlo. Supuse que tenía que mantener las orejas, la máscara, la capa y los guantes, ya que son necesarios. Así que me limité a variarlos un poquito. El cinturón sí que es distinto, es mucho más gótico. Incluso probé a darle una "bolsa" utilitaria en lugar de un cinturón. Pero quedaba apepinado, y el cinturón seguía viéndose mejor. Le añadí arcos, espiras, qué sé yo... Podía haberme pasado mucho más, pero así ya me gustaba. Al menos es diferente, igual que lo fue el diseño de Mike Mignola para Luz de gas.»

«Me tomé algunas otras libertades, con el Batmóvil, que Brennert no había incluido en el guión, pero que yo incorporé. Parece una gárgola rodante...»

Pero detrás de todos estos cambios hay un héroe que los lectores conocen bien. Para Breyfogle, sin embargo, hay bastantes diferencias entre este enmascarado espectral y el que dibuja mes tras mes. «Yo diría que este Batman está más obsesionado con eso de ser "el cruzado enmascarado"... Es más fanático, ésa es la palabra. A la vez, es mucho más virtuoso. Y también mucho más inocente. También es más ingenuo. Es el producto de un Estado-Iglesia descarriado.

Aplicar el concepto de universo alternativo a los superhéroes es una idea que ha fascinado a Norman durante años. Aunque entonces, DC le llamaba a aquello «historias imaginarias». «La primera historia que me enganchó de verdad fue un número de *Los mejores del mundo* con Superman y Batman como hermanos, allá por el 66». Ahora, con la ayuda de los *Otros Mundos*, Breyfogle puede desarrollar sus propias realidades.

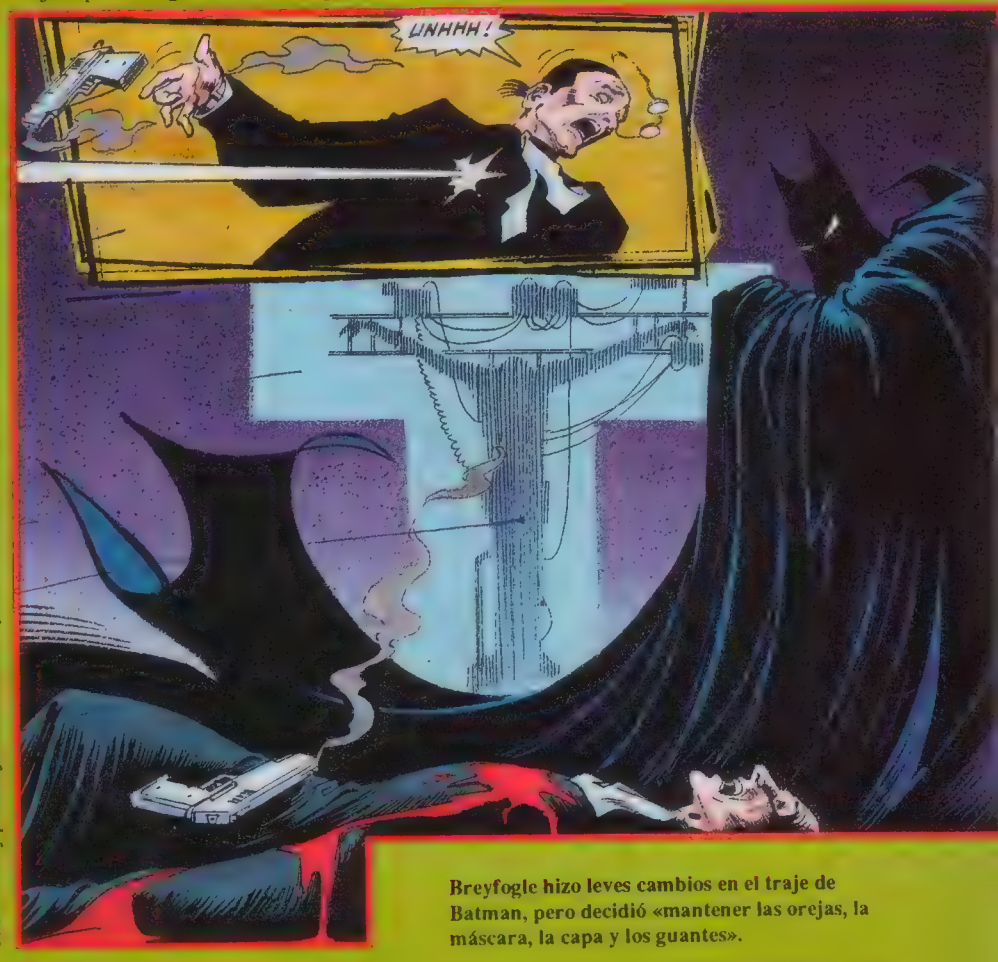
«Como artista visual de este grupo de creadores, tengo libertad para diseñar nuevos trajes, nuevos mundos. Es un ejemplo; tengo entendido que habrá más en el futuro. Si la cosa funciona, veremos a Batman como ¡un antiguo romano! Suena extraño, pero es verdad. Así que puedes dejarte llevar un poco en *Holy Terror*; al fin y al cabo, sólo es una versión más gótica del Batman que conocemos. La diferencia no es tanta, y la verdad es que me divertí mucho con él.»

«Los guionistas también se dejan llevar por esta libertad creativa. Pueden explorar el mismo personaje en distintos escenarios. Todo depende del personaje.

»Algunos están mejor preparados para darles otras interpretaciones. Batman es el ejemplo más claro.»

Así que con las posibilidades que le ofrecen los Elseworlds, es más fácil entender el por qué Norman Breyfogle no quiere repetirse. Cuando se le comenta la posibilidad de un *Holy Terror II*, admite que:

«Podría pensarlo, pero no creo demasiado factible una secuela. No lo sé, no puedo hablar por Alan Brennert, pero no sería lo que más me gustaría.



Breyfogle hizo leves cambios en el traje de Batman, pero decidió «mantener las orejas, la máscara, la capa y los guantes».

Todo el arte y personajes de Batman *Holy Terror*: TM y © 1991 DC Comics Inc.

Preferiría hacer algo distinto, otra nueva versión.»

Y mientras espera que estas nuevas propuestas lleguen, al artista le ronda la cabeza una nueva imagen alternativa del Detective Enmascarado.

«Se puede hacer un Batman en Gotham City hiperrealista, hasta el extremo que ni siquiera lleve disfraz. Con una máscara negra ya sería suficiente.»

«Ese es el concepto básico, que puedes tratar a los personajes como tú quieras. Pero eso conlleva una serie de interrogantes.¿Cuán diferente puede hacerse un personaje para que sea aún reconocible? Si le haces demasiado diferente, no tendría cabida ni en los *Otros Mundos*, porque ya no parecería él mismo. Debe poder ser reconocido en la historia, aunque visualmente no lo sea.».

Como esta nueva línea editorial está abierta a otros personajes, a Norman no le importaría trabajar, con un héroe conocido en el todo el mundo, el Hombre de Acero. «Superman sería muy divertido porque es muy poderoso. Si te pones a hacer una versión alternativa de Superman, puede ser cataclísmica. Cambiaría su mundo de raíz. Puedes hacerlo, sí, pero no en su serie. Se puede hacer algo así como lo que hizo Alan Moore con Miracle Man. Incluso, pasarte de rosca: ¡Superman se convierte en Dios! O en el peor dictador del mundo. ¿O lo que está pasando en *Armaggedon 2001*? No, no tengo ni idea de quién es el monarca...»

De momento, parece que Norman seguirá enfrentándose mensualmente en la mesa de dibujo al Batman que todos conocemos.

«Siempre quise dibujarlo. Es una mezcla de nostalgia, interés por el diseño y afinidad por el personaje. Puede que suene muy superficial, pero el mérito es mitad del personaje y mitad de su diseño y estética.

»Como yo me ocupo de la parte visual, la estética es muy importante para mí. Y su capa es perfecta para experimentar miles de variantes. El personaje es muy arquetípico.

»El y Superman son la base de muchos otros personajes que no son sino variantes suyas.»

El Batmóvil de *Holy Terror* parece «una gárgola rodante», según el artista.

CAMISETAS FANGORIA

SERIE COLECCIONISTA
LIMITADA A 300 PRENDAS POR PERSONAJE

ediciones zinco

DIBUJO
SAN JULIAN
50% ALGODON Y FIBRA
2 COLORES
TALLAS: GRANDE Y SUPERGRANDE
PRECIO: 1.800,– PTAS.
INCLUIDO GASTOS DE ENVIO

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S. A.**
Apartado 32.264 – 0808 BARCELONA

Forma de pago:
Talón nominativo, reembolso o giro postal

INDICAR

Nombre y apellidos: .....

.....

Dirección: .....

Población ..... C.P. .....

Cantidad ..... Talla .....

COMICS screen

En esta sección damos cuenta de los rodajes y proyectos de realización cinematográficos y televisivos más destacados sobre personajes del mundo del cómic. Es posible que algunos de ellos jamás lleguen a ver la luz y otros experimenten cambios en los distintos procesos de filmación. Os tendremos puntualmente informados de cualquier alteración que pudiera producirse. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G= guión, D= director, P= productor.

THE ADDAMS FAMILY (La familia Adams). Película basada en una serie de humor negro de la televisión. P: Orion Films. D: Barry Sonnenfeld. G: Caroline Thompson y L. Wilson. Morticia lo interpreta Anjelica Huston. Gómez, Raúl Julia y Fester, Cristopher Lloyd. Posible serie de TV tras el estreno del filme.

THE AIRTIGHT GARAGE (El garaje hermético). La conocida obra de Jean Giraud, «Moebius», en dibujos animados. P: Soyuzmultifilm Studios, North American Trading CO. & Starwatcher Graphics. G: Randy Lofficier. En fase de producción.

THE AMERICAN. Filme. El aguerrido héroe de la compañía Dark Horse. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

AMERICAN FLAGG. Filme en proyecto.

AN AMERICAN TAIL 2: FIEVEL GOES TO WEST. Secuela de Fievel y el Nuevo Mundo, película de dibujos animados producida por Steven Spielberg. Serie de televisión en proyecto por Hanna-Barbera.

ANT-MAN (EL HOMBRE HORMIGA). Basado en el personaje Marvel. Filme en proyecto.

ARCHIE. La pandilla de adolescentes de la escuela de Riverdale en la pantalla grande, con actores reales. G: Nora & Delia Ephron. Warner Brothers. D: Joel Schumacher. El papel de Archie lo interpreta Corey Haim.

ARZACH. El enigmático héroe de Moebius cobra vida en un filme producido por Kirk Thatcher.

THE AVENGERS (LOS VENGADORES). El dúo de detectives británico formado por Emma Peel y John Steed, famosos por una serie televisiva en los años 60. No confundir con los personajes de Marvel. G: Sam Hamm.

BARBARELLA. Una nueva versión del personaje para la televisión. Produce Nelvana.

BATMAN II. Titulada definitivamente como «BATMAN RETURNS» (El Regreso de Batman). Guión de Dan Waters. Dirige de nuevo Tim Burton y repite como Batman el actor Michael Keaton. El villano principal es El Pingüino, interpretado por Danny DeVito. Catwoman estará ahora encarnada por Michelle Pfeiffer. También aparece Christopher Walken. Estreno en el verano de 1992. Serie de dibujos animados en preparación.

BEETLE BAILEY. El soldado de la tira humorística de Mort Walker. Filme en proyecto.

BEETLJUICE (BITELCHÚS). Nuevos episodios de dibujos animados y una próxima secuela cinematográfica a la vista, titulado **«Beetlejuice in Love» (Bitelchús se enamora).**

BLACKHAWK. Filme basado en el héroe aviador de la compañía DC Comics. Produce la Amblin de Spielberg. G: Dan Aykroyd.

BLACKMAN. Filme sobre un superhéroe de la ciudad de Los Angeles. De momento no hay más información.

BLADE. Película basada en el personaje cazavampiros de Marvel Comics. G: Lee Goldberg y William Rabkin.

BLONDIE. Filme musical con la rubia hogareña creada por Chic Young. Estudios Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak y Dean Young.

JAMES BOND. Serie de dibujos animados protagonizada por James Bond Junior. Productora: Murakami Wolf Swenson.

BETTY BOOP. Dibujos animados y película con actores reales en el horizonte. D: Richard Fleischer.

BONKERS. Bonkers D. Bobcat, luchador contra el crimen. Serie de dibujos animados de la Disney para 1992.

BUCKY O'HARE. Serie de dibujos animados de 13 episodios, producida por Sunbow. Basada en el conejo intergaláctico creado para el cómic por Michael Golden.

BUGS BUNNY. Sigue en antena la serie de dibujos animados, TINY TOONS ADVENTURES. Además, nuevas aventuras de sus personajes en otras series: Taz Mania y Elmira's Family. Y posible película con actores «reales», basada en la autobiografía de Chuck Jones, el creador del Conejo de la Suerte.

CAPTAIN AMERICA. Filme pasado al mercado del vídeo. Ya disponible en España.

CAPTAIN PLANET (Capitán Planeta). Dibujos animados de tinte ecologista con voces famosas: Tom Cruise, Richard Gere, Jeff Goldblum, Meg Ryan, Martin Sheen y Sting, entre otros. P: DIC Entertainment & TBS Inc.

CATS. Serie de dibujos animados basada en el musical de Broadway. Produce la Amblin de Spielberg. Estreno en 1993.

CHARLIE CHAN. Filme. Chan: B.D. Wong. D: Fred Levinson. P: Gene Kirkwood, John Hyde.

CITY OF DARKNESS. Filme. G: Patrick Cirillo & Joe Gayton. Un superhéroe de cómic y un villano combaten en el mundo real. P: Michael Douglas, Rick Bieber. Columbia Pictures.

CONAN III. Filme en proyecto. El guión lo está escribiendo Charles Edward Pogue.

CONCRETE. Filme basado en el personaje de cómic creado por Paul Chadwick para Dark Horse. Produce Tim Burton. Guión de Caroline Thompson y dirige Larry Wilson.

THE CROW. Filme. Guión de John Shirley. Produce Ed Pressman y dirige Alex Proyas.

DANGER SQUAD. Filme. Producido y dirigido por Leo Fong. Guión de Philip R. Cable.

DAREDEVIL. Serie de TV. P: Shelley Duvall.

DARKWING DUCK. Parodia de superhéroe en dibujos animados por la Disney.

DEATHLOK. Filme en proyecto.

DEFENDERS OF DYNATRON CITY. Serie de dibujos animados producida por George Lucas.

DINOSAURS FOR HIRE. Filme basado en los personajes de la compañía ETERNITY. G: Richard Finney & James Bonny. 20th Fox. Efectos especiales de las criaturas: Jim Henson's Creature Shop.

DR. STRANGE (Dr. Extraño). Basado en el personaje místico de Marvel. Filme de Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P: Francis F. Coppola.

DREAMWALKER. Episodio piloto para televisión. CBS.

ELFQUEST. Filme y serie de TV en proyecto. Basado en los personajes de Wendy Pini.

FAMILY DOG. Serie de dibujos animados. 13 episodios. CBS. P: Steven Spielberg, Tim Burton. Estreno este Otoño en USA.

FISH POLICE. Serie de dibujos animados de Hanna-Barbera, basados en los personajes creados por Steve Moncuse.

FIST OF NORTHSTAR.

The Crow

Crow Art: By & Copyright 1989 Jim O'Barr

Película de dibujos animados, basado en los personajes de Viz Comics. Toei Animation/ Streamline Pictures.

THE FLINSTONES (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Universal Studios y Amblin. Rodaje en 1992.

GHOST RIDER (El Motorista Fantasma). Filme. New Line. Proyecto en «vía muerta».

GREEN ARROW (Flecha Verde). Posible serie de TV con actores reales.

GREEN HORNET. Filme de la Universal. Guión de D. Mancini. Produce D. Kirschner para la Universal.

GREEN LANTERN (Linterna Verde). Filme. P: Joel Silver.

HE-MAN. Las nuevas aventuras de He-Man y los Masters del Universo. Serie de 65 episodios de dibujos animados. LBS Communications.

HOPALONG CASSIDY. El vaquero del Oeste pasa a la pantalla grande con guión de Gerald Popper y Jenny Rosenthal para Alligator Productions.

HUMAN TARGET (El Blanco Humano). Personaje de DC Comics. Programa piloto de TV en la ABC. Intérpretes: Rick Springfield y Clarence Clemons. Posible serie a partir de 1992.

INSPECTOR GADGET. Serie de TV con actores reales. DIC.

IRON MAN (El Hombre de Hierro). Filme. D: Stuart Gordon. Universal.

JUDGE DREDD. (El Juez Dredd). Filme. G: Howard Chaykin & John Moore. P: Charles Lippincott. 20th Fox. Estreno en 1993.

JUSTICE LEAGUE (La Liga de la Justicia). El grupo de héroes más divertido de DC Comics. Piloto de TV para la NBC. Lorimar.

LITTLE MERMAID. Serie de dibujos animados basada en La Sirenita. Realiza Disney Productions.

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND. El clásico de Windsor McCay, en dibujos animados. TMS Ent. Canciones: Richard & Robert Sherman.

THE LONE RANGER (El Llanero Solitario). Serie de TV con actores reales y proyecto de filme con John Landis de director. Universal.

LONE WOLF & CUB. Filme. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

MAI THE PSYCHIC GIRL. Basado en el «manga» japonés editado por Eclipse Comics. Tim Burton ha entrado de lleno en el proyecto, dirigiendo y produciendo el filme. Carolco Pictures.

MONSTER IN MY POCKET (Un monstruo en mi bolsillo). Especial de dibujos animados. Hanna-Barbera.

MR. MAGOO. Filme producido por Steven Tisch. También se prepara película o serie de dibujos animados con la sobrina del famoso «cegato», Megan Magoo.

NEGATIVE MAN. Un nuevo personaje de Bob Kane (creador de Batman). Serie de TV con actores reales. Nelvana.

NICK FURY, AGENT OF SHIELD (Nick Furia). Filme. G: Greg Pruss.

THE PHANTOM (El Hombre Enmascarado). Filme. P: Bruce Sherlock, Peter Sjoquist, John Torv, Rodney Price. G: Ken Shadie. Asesor de la película: Lee Falk, su creador.

PICO & COLUMBUS. Serie de dibujos animados basada en Cristóbal Colón. Bavaria Film.

PIRATES OF DARK WATER (Piratas de aguas oscuras). Serie de dibujos animados de Hanna-Barbera.

PLASTIC MAN. El héroe elástico de DC Comics. Filme. G: Charles Gale. Warner Brothers. Amblin.

POWER PACK. El grupo de niños-héroes de la Marvel. Piloto de TV. New World y Paragon Entertainment.

PRINCE VALIANT (El Príncipe Valiente). Serie de dibujos animados para la televisión por cable.

THE PUNISHER (El Castigador). Posible secuela. IVE.

ROBOCOP III. Nueva secuela con guión de Frank Miller. Dirigirá Frank Dekker. El nuevo actor que asume la identidad de Robocop es Robert Burke. En plena fase de rodaje. Además, nueva serie de dibujos animados.

ROGER RABBIT. Se prepara nueva película, una «precuela» titulada «Who discovered Roger Rabbit?» (¿Quién descubrió a Roger Rabbit?). Dirige Rob Minkoff. Nuevo cortometraje «Hare in my soup» en fase de realización.

THE SAINT (El Santo). Película sobre el popular aventurero creado por Leslie Charteris. Produce Robert Evans y la Paramount. Dirige Renny Harlin.

SECRET AGENT X-9 (Agente Secreto X-9). Basado en los cómics de Alex Raymond. Película de dibujos animados en proyecto.

SGT. ROCK. Filme protagonizado por Bruce Willis, encarnando al héroe soldado de DC Comics. D: John McTiernan. P: Joel Silver y Bob Zemeckis. G: Jeff Boam. Warner Brothers.

THE SHADOW (La Sombra). Filme. G: David Koepp. Universal.

THE SHE-HULK (Hulka). Serie de TV en punto muerto. Filme en marcha. Guión y dirección de Larry Cohen. ¿Brigitte Nielsen como Hulka?

SILVER SURFER (Estela Plateada). Película en proyecto.

THE SIMPSONS (Los Simpson). Más episodios de dibujos animados.

SPIDERMAN. Programa piloto de TV, producido por la New World. También se estrenará un musical coprotagonizado con el Capitán América con canciones de Keith Herrmann y Barry Harman. Supervisa el mismísimo Stan Lee.

STARWATCHER. Filme de animación por ordenador. Produce Alan Guiot y Videosystem. Realiza Jean Giraud «Moebius».

SUB-MARINER (NAMOR). Filme en proyecto.

SUPERMAN: THE NEW MOVIE. La quinta del Hombre de Acero en fase de realización. G: Mark Jones & Cary Bates. Christopher Reeve no ha confirmado su participación.

SUPER MARIO BROS. Película basada en los personajes de los juegos de ordenador de la Nintendo. Protagoniza Danny DeVito.

SWAMP THING (Cosa del Pantano). Serie de TV de 13 episodios con actores reales. Dick Durock da vida al personaje de DC Comics.

TALES FROM THE CRYPT. Serie de TV basada en los cómics de terror de EC Comics. HBO.

TARZAN. Serie de TV de 25 episodios. Producida por Worldvision. Tarzan: Wolf Larson, Jane: Lydie Denier.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (Tortugas Mutantes Ninja). Segunda película ya estrenada (El Secreto de los Mocos Verdes). Sigue la serie de dibujos animados. Además, shows musicales en directo con grupo de tortugas rockeras.

TERRY & THE PIRATES (Terry y los Piratas). Película con guión de Jules Feiffer. Produce G. Kirkwood.

THOR. Filme en proyecto. Stonebridge Entertainment.

TIN-TIN. Las aventuras del intrépido reportero creado por Hergé, en una serie de dibujos animados producida por Nelvana.

TOM & JERRY. Nueva serie de dibujos animados. Trece episodios titulados «Tom & Jerry Kids». TBS.

TROUBLE WITH GIRLS. Filme. 20th Fox & Funnybook Films. G: Will Jacobs & Gerard Jones. P: Matt Pepler, Neal Tabachnick.

VAMPIRELLA. Filme. Guión y dirección de Jim Wynorski. Se planea rodar dos películas a la vez.

V FOR VENDETTA. Filme en proyecto. Guión de Hilary Henkin. Warner.

WATCHMEN. Filme. G: Sam Hamm. P: Joel Silver. D: Terry Gilliam. En fase previa de rodaje.

WHY I HATE SATURN (¿Por qué odio a Saturno?). Serie de TV basada en la novela gráfica de Piranha Press (DC Comics).

WOLVERINE (Lobezno). Filme en proyecto.

WONDER WOMAN (La Mujer Maravilla). Serie de TV en fase de rodaje.

THE X-MEN (La Patrulla-X). Cinco episodios de dibujos animados. FBC. Marvel productions. Posible película dirigida por Jim Cameron para Carolco Pictures.

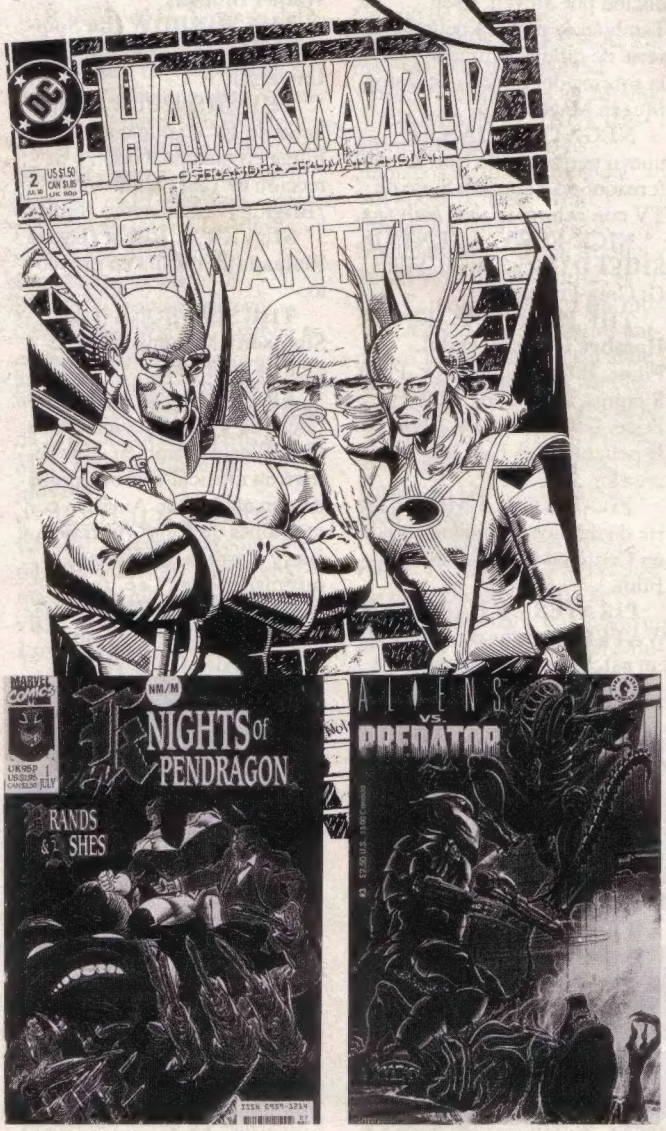
YOGI BEAR. Serie de dibujos animados con versiones adolescentes del Oso Yogui y sus compañeros. Hanna-Barbera.

YOUNG ROBIN HOOD (El Joven Robin Hood). Serie de dibujos animados por Hanna-Barbera.

ZORRO. Serie de TV por cable. Family Channel. El Zorro es Duncan Regehr. Henry Darrow sustituye a Efrem Zimbalist como el padre del héroe enmascarado. Hay proyecto de filme por Spielberg.

Lista COPYRIGHT © Starlog Communications International, Inc.
Todos los derechos reservados.

FUERA DE VIÑETA



¿Hay algo mejor que regalar o regalarse un cómic por Navidad? Seguramente muchas cosas, pero aquí estamos, de todas maneras, para comentaros las últimas novedades en comicbook que podéis encontrar en vuestra librería más próxima. Como suele ser habitual, las editoriales aprovechan estas fechas para preparar un buen surtido de lanzamientos, desde los clásicos Especiales de Navidad hasta las más sofisticadas novelas gráficas, de modo que tenemos bastante tela que cortar...

Y ya que hemos mencionado los Especiales de Navidad, vamos a comenzar con ellos. La oferta que propone Cómics Fórum incluye los cinco anuales marvelianos que configuran la saga *El Factor Términus* –Capitán América, Iron Man, Thor, Vengadores y Nuevos Vengadores–, más el último capítulo de *La aventura completamente diminuta de Spidey*. Zinco, en plan más modesto, se contenta con sólo dos extras: el dedicado a La Liga de la Justicia y el que trae consigo el regreso de John Constantine, alias Hellblazer, en una historia que desvela su posible origen; con alusiones a religiones paganas, sacrificios sangrientos, relaciones sexuales un tanto salvajes... en fin, ya supondréis que no se trata precisamente de un Especial de Navidad al uso.

También salvaje, pero en otro sentido, es el *Terminator I* de Arnold Schwarzenegger. Tras sucesivos retrasos, motivados por problemas de distribución, la película se va a estrenar por fin en nuestro país. Y como si de buenos hermanos se tratase, tres editoriales parecen haberse puesto de acuerdo para repartirse el pastel, comercialmente hablando. Así, Zinco sacará la revista oficial del filme, Fórum publicará la adaptación al cómic en un volumen prestigio ilustrado por Klaus Janson... y Norma aprovechará para dar salida a la miniserie de Terminator que en su día realizaron John Arcudi y Chris Warner. ¿Alguien se anima a poner la guinda?

Mucha atención ahora, porque entramos en el terreno de las ediciones "de luxe". Si andáis justos de presupuesto, podéis pasar directamente al siguiente párrafo. Pero, claro, eso significa que estáis dispuestos a perderos maravillas como la novela gráfica del *As Enemigo* pintada por George Pratt. O la versión de *Spiderman* que Charles Vess nos brinda en una sugerente Marvel Graphic Novel. O también el tomo antológico *Las mejores historias DC de los años cincuenta*, donde se combinan historias de superhéroes de la época con otras protagonizadas por personajes tan entrañables como Sal y Walt Simonson en Thor en un volumen titulado genéricamente *La Balada de Billy Rayos Beta*. Sí, es duro ser coleccionista de cómics...

Y no podíamos terminar este repaso navideño sin una macrosaga, la que nos presenta Zinco en una nueva colección de especiales. Se trata de *Armageddon 2001*, un curioso recorrido por los diversos futuros alternativos de lospersonajes DC más importantes. Para no repetirme, os remito al artículo publicado en el número anterior de COMICS SCENE, si queréis conocer detalles acerca del particular.

Aún nos queda espacio para adelantar algunas de las novedades previstas para el 92. Fórum, por ejemplo, iniciará el año a todo tren con la publicación de tres nuevos títulos: *Red Sonja*, una maxiserie de doce números que engloba los episodios dibujados por Frank Thorne; la archicomentada saga mutante *Proyecto Exterminio* (X-Tintion Agenda); y *Los caballeros de Pendragón*, una serie producida por la división inglesa de Marvel con una duración de dieciocho episodios. Dan Abnett, John Tomlison y Gary Erkskine son los autores de la misma. Además, varios "Two In One" serán reconvertidos nuevamente en series separadas, en un intento de darles un nuevo impulso. Con este sistema, recuperarán colección propia Iron Man, Estela Plateada, Shield y El Caballero Luna, todas ellas en formato de veinticuatro páginas.

También debe estar a punto de aparecer *La búsqueda de Thanos*, miniserie prestigio ya reseñada en esta misma sección. Por lo que respecta a la actualidad Zinco, ésta se concreta inicialmente en tres lanzamientos: el demorado *Twilight*, de Chaykin y García López; un volumen prestige en *Superman* ilustrado por Kerry Gammill; y una maxiserie de *Hawkworld* creada por John Ostrander, Tim Truman y Graham Nolan. Norma Editorial, por último, jugará fuerte la baza de Aliens *Guerra contra la Tierra*, dibujada por Sam Kieth (autor del que, por cierto, os ofreceremos una entrevista en el próximo número de COMICS SCENE); y el megaéxito *Aliens vs. Predator*, con realización a cargo de Randy Stradley, Phil Norwood y Chris Warner.

Más noticias, dentro de tres meses.

—Miguel G. Saavedra

25 AÑOS DE STAR TREK

NUMERO ESPECIAL CON 2 POSTERS

ESTE AÑO HA SIDO EL

25 ANIVERSARIO DE STAR TREK

DESCUBRALO TODO SOBRE LA SAGA EN

STAR FICCION

DE DICIEMBRE

NUESTRO MEJOR LANZAMIENTO.

100 YARDAS
editorial zinco
400 PTS.
Número 2
COLLEGE: la esencia del futbol americano
Los Redskins DESENTIERRAN EL HACHA
La historia del futbol americano
Todo sobre las LIGAS ESPAÑOLAS de fútbol americano
JOE MONTANA, el ídolo de piedra
JACK BICKNELL cabalga de nuevo
LA REVISTA DE FUTBOL AMERICANO

YA ESTA A LA VENTA

Número **2**

ediciones zinco

LA PRIMERA REVISTA ESPAÑOLA DE FUTBOL AMERICANO

¡LA QUE INFORMA YARDA A YARDA!